PC MANIA®

БРОЙ 5 (12), МАЙ '99

ИГРИ X-Wing: Alliance, Blood 2: Nightmares, Civilization: Call to Power, Falcon 4, Starsiege, Imperialism II, Rollercoaster Tycoon, Hellcopter, Speed Busters, S.C.A.R.S., Corsairs, Rollcage, Jazz Jackrabit 2: Secret Files, Sci-Fi Pinball

ХАРДУЕР CD-записвачките, 3D-видеокарти

ИНТЕРНЕТ Internet Explorer 5, AtGuard, ICQ 99

68 страници
3 900 лв. с диск
1 500 лв. без диск



ACTIVISION

Acclaim

GT interactive Software

id software

LUCAS Arts

INFOGRAMES

INTERACTIVE MAGIC

Ubi Soft ENTERTAINMENT

MICROPROSE

Любимата ви игра заслужава да бъде оригинална

Turok II	39 $
Turok I	13 $
Forsaken	14 $
Army Men II	42 $
Heroes of Might & Magic III	42 $
Might & Magic VII	42 $
Requiem	42 $
Uprising II	42 $
9 - Replay	14 $
Abe's Oddysee	14 $
Carmageddon	14 $
Death Rally	14 $
Doom 2	14 $
Final Doom	14 $
Flying Corps	14 $
Heretic	14 $
Imperium Galactica	14 $
Mortal Kombat 3	14 $
Pro Pinball Timeshock	14 $
Puzzle Bobble	14 $
Quake	14 $
SPQR	14 $
SWOS 96/7	14 $
Ultimate Doom	14 $
Z + Z Expansion pack	14 $
Abe's Exodus	36 $
Beavis & Buthead Do You	36 $
Dark Vengeance	36 $
M.I.A.	36 $
Mortal Kombat 4	36 $
Myth II	36 $
NAM	36 $
Powerslide	36 $
Soccer World Cup	36 $
Blood 2 (The Chosen)	36 $
The War Of The Worlds	36 $
Tides Of War	36 $
Unreal	36 $
Quake 2	33 $
SiN: Wages of SiN	23 $
Star Wars: X-Wing Alliance	
Star Wars: Behind the Magic	27 $
X-Wing vs. TIE Fighter & Ballance of Power Double Pack	36 $
Star Wars Supremacy	19 $
Heavy Gear	13 $

Ark of Time	10 $
Battlechess	10 $
Black Hawk	10 $
Castles II	10 $
Conquest of the new World	10 $
Cyberia	10 $
Fatal Racing	10 $
Fragile	10 $
Allegiance	10 $
Frankenstein	10 $
Lost Vikings II	10 $
Normality	10 $
Of Light & Darkness (3 диска)	15 $
Re Loaded	10 $
Shattered Steel	10 $
Sim City	10 $
Slipstream	10 $
Solitaire	10 $
Star Trek	10 $
Tempest 2000	10 $
Monopoly	8 $
Cluedo	8 $
Falcon 4.0	35 $
Formula 1 GP2	17 $
Star Trek Klingoon	35 $
European Air War	35 $
Worms Armagedon	35 $
Capitalism Plus	18 $
Thunder Brigade	38 $
Anno 1602	34 $
Wetrix	25 $
Hexplore	32 $
Fighter Duel	15 $
Silver	37 $
Star Wars	33 $
X-Wing Collector	36 $
Star Wars: Rogue Squadron	47 $
Sin	36 $
HereticII	39 $
Heavy Gear II	46 $
Star Wars: Archives	37 $
Civilization: Call to Power	
Grim Fandango	

Търсете в магазините:

София
- Color Copy Shop, площад "Славейков" № 9
- Stefani Multimedia, ул. "Княз Борис" №134
- Softcom - 97, бул. "Христо Ботев" №29

Варна
- Компютърен свят, ул. "Прага" №3, ул. "Иван Аксаков" №31

Пловдив
- Voodoo Net, ул. "Д-р Вълкович" №4
- Боивест, ул."Златарска" №16 (с/у паркинга на Централни Хали)

Бургас
- Магазин "Multimedia", ул. "П. Евтимий" №113

Русе
- Клуб "Joker", ул. Давид №11

За поръчки на едро:
тел. 02/963 10 86, 66 91 24, 46 60 68; факс: 46 40 67
Halex G.m.b.H. - официален представител за България



Екип

Борис Табов

Автори

Генко Велев
Никола Дърпатов
Никола Икономов
Морган Кроу
Владислав Маринов
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Стела Наварро
Елица Тодорова

Художник на корицата

Ян Заревски

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Любомир Кръстев
Велчо Стефанов
email: klienti@usa.net
тел: (02) 87 47 19
44 91 38

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен от

CHSL България

Координати

Телефон

(02) 87 47 19

E-mail

pc-mania@iname.com
klienti@usa.net (реклама)

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

PC MANIA

НОВИНИ

ТЕМА НА БРОЯ

ИГРИ

СОЛЮШЪН

РЕТРО

ХАРДУЕР

СОФТУЕР

ИНТЕРНЕТ

ПИСМА

МРЕЖОВА ИГРА



PC MANIA REPORT

PC Mania на една година!

Дори на нас самите ни звучи малко невероятно, но измина цяла година от първия брой PC Mania! Този юбилей е и повод да хвърлим един поглед назад към свършеното :-) На първо място искаме да благодарим на всички наши читатели, без които успехът на PC Mania нямаше да е възможен. През последните 12 месеца списанието увеличи двойно обема си, започнахме да издаваме CD, тиражът надмина рекордните 10 000, в Интернет си имаме страница на адрес pcmania.cjb.net, която се изготвя от нашите читатели Борис Христов (Sprite) и Николай Начев (Santah), IRC каналът #pcmania в Efnet се радва на все по-голяма популярност, а от този месец можем да ви зарадваме и с твърди корици и още четири допълнителни страници. Разбира се, на същата цена! От миналия брой започнахме да публикуваме и творби на нашите читатели. Плакатът за Mortal Kombat 5 в PC Mania 4/99 и плакатът за X-Files в настоящия брой са дело на нашия читател Иван Георгиев (Dexter) от София. Ще се радваме и на други подобни инициативи от вас!

Sony и 3Dfx поведоха борба срещу емулаторите

Първи се изявиха адвокатите на японския гигант Sony. Те неуспешно се опитаха да изкарат незаконен съществуващия от няколко месеца Virtual Game Station за Mac, който е перфектен емулатор на Playstation. Естествено в съда Sony претърпяха унизителна загуба.

Това обаче не им попречи да насъскат адвокатите си и срещу авторите на емулатора Bleem (www.bleem.com), който превръща PC-то в истински Playstation! За радост и това усилие на японците претърпя крах и Bleem! продължава да се предлага на широката публика. 3DFX Interactive също решиха да не останат по-назад и поведоха някаква странна битка срещу емулаторите на Voodoo от типа на XGL200 и Glide. И тук за щастие голямата компания не можа да се наложи над талантливите програмисти. Оказа се, че 3DFX са забравили да включат лицензионно споразумение към своето API (Application Programming Interface) Glide и по този начин на практика са разрешили на всички желаещи да го ползват за каквото си искат, включително и за емулация на техните собствени чипове! В крайна сметка цялата акция само доведе до това, че на официалната страница за емулация на Voodoo www.glideunderground.com тръгна мащабна подписка срещу 3DFX!

HalfLive: Opposing Force



OpFor

Sierra Studios и Gearbox Software обявиха наскоро, че е започнала работата по проекта Opposing Force, първия официален add-on за Half-Life.

Half-Life: Opposing Force, разработвана от Gearbox, ще позволи на играча да влезе в кожата на един войник (не Гордън Фриймен) в изследователския център Black Mesa. Геймърите ще могат да експериментират с много нови оръжия, а авторите на играта обещават и една съвсем нова извънземна раса, достатъчно много single-player мисии и няколко нови multiplayer карти.

Gearbox е нова компания, основана през януари 1999 и щабквартирата ѝ се намира в Далас, Тексас. Екипът включва "отлюспени" кадри от други гейм-компании като 3DRealms, MicroProse и Ritual. Opposing Force ще е първата игра на Gearbox, когато Sierra я издадат през лятото на тази година.

Новини около Diabolo II



От Blizzard наскоро дадоха актуална информация и новини около Diablo II. Оповестиха, че вече са завършили напълно работата си по петте нови класове герои: амазонка, паладин, некромансер, магьосница и варварин. Когато излезе, Diablo II ще позволи всеки да си създаде уникален герой с помощта на 30-те различни, зависими от класа, способности и магии. Варваринът, героят, който бе завършен последен, ще разполага с изключителна сила и бойни способности и ще използва съкрушителен удар, парализа и боен вик.

Около 70% от играта са готови, като трета част също беше завършена наскоро. За тези, които не знаят, Diablo II е разделена на три части и финален епизод. В Act III действието се развива във възродена антична цивилизация, намираща се дълбоко в джунглата. Ще мо-

жете да разучите тайните на тази земя и на Закарум – столицата на Източната Империя. Столицата е най-известна като родното място на Религията на Светлината, която е била почти унищожена, когато силите на мрака се настанили на земята. Част първа ще ви отведе в манастира на Сестрите на невидимото око, а в Акт II действието ще се развива около град Лут Голайн и вътрешността му. Blizzard ще покаже играта, петте различни герои и завършената трета част на изложението Е3 в Ел Ей това лято.

Mortyr идва скоро



Голямата надежда на IMagicGames – Mortyr, first-person 3D-екшъна с алтернативен исторически сюжет ще се появи по пазарите до няколко дена. Действието на играта поразително напомня на бестселъра "Фатерланд": Германия е спечелила Втората световна война. 50 години по-късно германският офицер Лудвиг Мортир започва да се съмнява в правотата на своя Фюрер и повежда борба срещу могъщия Райх. Както вероятно забелязахте, това страшно напомня Wolfenstein3D с дребната разлика, че графиката е поне на нивото на Unreal. С други думи в следващия брой вероятно ще можем да ви представим един от големите хитове на годината!

Освен Mortyr този месец се очаква и излизането на още две дългоочаквани заглавия – Seven Kingdoms II и военната стратегия Road to Moscow.

Главният дизайнер на Command&Conquer II напуска проекта

За да сформира собствена фирма? Дано не сподели съдбата на Джон Ромеро! Старата позната картинка – точно преди завършването на играта главният дизайнер най-безцеремонно напусна. Подобно нещо се случи в Ion Storm, където половината екип на Daikatana духна в последната фаза на разработка и остави клетия Джон Ромеро на сухо. И Westwood не бяха подминати от отцепническата вълна и там, главният дизайнер на Command& Conquer 2: Tiberian Sun напусна фирмата два месеца преди завършването на проекта, за да се присъедини към бившия продуцент от Westwood Studios – Люис Петерсън в новосформираното гейм-студио. Бившият главен дизайнер Ерик Йео и Петерсън, който напусна Westwood преди година, са нарекли новото си предприятие "7 Studios" и работата им ще се състои в създаването на High-end игри за PC и конзоли.

Според Аарон Коен от Westwood Studios, напускането на Йео няма да повлияе на завършването на играта. Адам Исгрийн, главният дизайнер на Red Alert, най-успешното заглавие на фирмата досега, ще заеме овакантеното място.



Top 10 – България

Top 5 Multiplayer

1. Brood War
2. Quake II
3. Delta Force
4. FIFA 99
5. NFS III

В класацията за игри on-line царува познатата картинка – Brood War и Quake II си седят кротко и безпроблемно на върха, но на третото място се "закачи" една не съвсем нова игра – Delta Force! Единственият проблем при нея е липсата на поддръжка на 3D-ефекти – което е доста досадно на моменти – трудно може да разпознаете дали виждате вражески снайперист или варел с дъждовна вода! Следващите две места си остават "абонирани" също за старите ни познати – FIFA 99 и NFS 3.

Top 10 Single Play

1. Heroes of Might and Magic
2. Blood 2: Nightmares
3. Baldur's Gate
4. Sim City 3000
5. Half Life
6. X-Wing Alliance
7. F-16 Aggressor
8. RollerCoaster Tycoon
9. Alpha Centauri
10. Quest for Glory V: Dragon Fire

В класацията за игри single play обаче сигурно ще има сериозни размествания – много нови заглавия се появиха през последните един-два месеца, което може само да ни радва. За съжаление не липсват и големи разочарования като Civilization: Call to Power например! Дори американците (които обикновено послушно поглъщат всичко, което носи гръмко име и е придружено със съответната доза реклама), са крайно лошо настроени – най-безобидният епитет, към който прибягват, е "сrap". Освен другото са крайно лошо настроени и към цял куп американски списания, които в статиите за играта послушно са преписали поднесената им рекламна статия от Activision и са поставили възторжени оценки (ако това може да успокои американците, номера с преписването без да са видели изобщо играта са го направили и някои не-американски списания). Естествено всеки си има право на мнение, така че ако вие я оцените като добра, просто ни драснете по два-три реда. А колкото до моите лични предпочитания – на всички, които обичат предизвикателствата и класическите походови стратегии, предлагам да си изпробват силите с Imperialism II. И още едно предложение – купете си хубав джойстик: ще ви бъде безкрайно необходим, ако искате да опитате X-Wing Alliance – новото произведение на Lucas Arts.











STAR WARS
A long time ago in a Galaxy far far away...

Star Wars е символ на една цяла генерация и безспорно най-успешният филм на всички времена. Космическата трилогия не беше просто еволюция във фантастичните филми, а истинска революция. Колкото и да е странно, дори сега този Sci Fi-шедьовър не изглежда демоде и успява да впечатли и разглезените от свръхмодерни спецефекти съвременни киномани. Star Wars Trilogy Special Edition триумфално мина по екраните преди две години и ни подготви за предстоящото кинособитие на века:

Star Wars Епизод I: Невидимата заплаха. Както вече ви осведомихме, американската премиера на филма е 19 май, а европейските фенове ще трябва да почакат до есента (официалната дата за България е 17 септември). Първата предпремиера ще бъде в Денвър на 17 май, а билетът ще струва 500$?!

Вече сигурно са ви заболели очите от гледане на рекламните клипове и броите дните до дългоочакваната българска премиера. Поради големия читателски интерес ще ви зарадваме с допълнителна информация относно Епизод I.

Първо, както знаете, новата трилогия не е продължение на старите епизоди, а тяхното начало, като тук може да използваме хитрата дума, която американците са измислили специално по този повод – prequel. Значи очаквайте млад Оби-Уан, по-младолик Йода (на 870, вместо на 900 години), не по-малко разплут и дебел Джаба и много нови персонажи. Във филма ще видим няколко изключителни актьори, които българската публика познава и обича отдавна.

Лиъм Нийсън – ще играе Куай-Гон Джин, опитен джедай, наставник на младия Оби-Уан. Lucasfilm дълго са търсили човек, подходящ за тази ключова роля и според нас са улучили точно в десетката. Този излъчващ едновременно сила и благородство ирландец отдавна се е утвърдил като един от най-добрите актьори в Холивуд. Познат ни е от филми като "Роб Рой", "Списъкът на Шиндлер", "Майкъл Колинс", а наскоро и "Клетниците". В много от тях той играе решителен, отдаден докрай на каузата, за която се бори и безкомпромисен по отношение на несправедливостта човек. Без съмнение в Епизод I Лиъм Нийсън ще изпълни още една незабравима роля и ще създаде силен, запомнящ се персонаж.

Юън Макгрегър – Представяли ли сте си как ще изглежда Оби-Уан Кеноби като 25-годишен младеж? Със сигурност изборът на Джордж Лукас е крайно сполучлив, а и съгласете се, че сър Алек Гинес по никакъв начин не може да се подмла-











ди толкова много. Младият Бен Кеноби много ще напомня за Люк: същият енергичен, жаден за приключения, но също така млад и неопитен джедай. За разлика от Марк Хамил, за когото "Междузвездни войни" беше първа изява, Юън Макгрегър вече има няколко значителни роли зад гърба си, сред които култовия "Трейнспотинг", "Плитък гроб", а наскоро – "Луд живот".

Натали Портман – ще играе ключовата за историята на филма роля на кралица Амидала – бъдещата госпожа Скайуокър, майката на Люк и Лея. В Епизод I тя ще бъде 14-годишна кралица, макар че в реалния живот е вече на 17. Едва ли някой е забравил блестящото ѝ изпълнение в "Леон" като малката Матилд. Следващите ѝ изяви във филми като "Марсиански атаки" и "Красиви момичета" окончателно я изстреляха по пътя на славата. Присъствието на Натали Портман несъмнено ще освежи допълнително новата трилогия, като се надяваме, че кариерата ѝ след това няма да залезе като тази на Кери Фишър (принцеса Лея).

Джейк Лойд – Сигурно помните Джейк от "Коледата невъзможна". В Епизод I той ще поеме ролята на малкия Анакин Скайуокър, който постепенно във втори и трети епизод от новата трилогия ще еволюира в стария ни познайник Дарт Вейдър. Според сигурен източник (ако Internet може да се нарече такъв :-), Анакин ще е 9-годишен в първия, 19 във втория и около 22-годишен в третия епизод.

Самюел Л. Джаксън – Още един любимец на публиката у нас. Всеки, който е гледал "Криминале", вероятно пази пресен в главата си спомена за наемния убиец Джулс, който водеше дълбокомислени философски разговори с колегата си Винсент Вега и рецитираше пасажи от Библията преди да се справи с поредната си жертва. За няколко години Самюел се превърна от второстепенен актьор в един от фаворитите на продуценти и режисьори. Помним участията му в "Умирай трудно 3", "Време да убиваш", "Сфера" и в много други хитове. В "Невидимата заплаха" той ще играе Мейс Уинду, един от найстаршите 12 члена в Съвета на джедаите с огромно влияние сред тяхното "съсловие".

Такъв невероятен интернационален екип от актьори: французойка, ирландец, англичани, шотландци, американци и чукоглави извънземни не може да не впечатли дори не толкова запаления кинозрител.

Нашумелите имена в списъка са доказателство, че Джордж Лукас вече не е ограничен от финансови фактори и няма нужда да рискува с никому непознати актьори. Той преспокойно би могъл да мобилизира дори кралицата на Англия или Мадлин Олбрайт в ролята на съпругата на Джаба, ако пожелае.

a-a-and Action!

Филмът ще ни пренесе на добре познатата ни родна планета на Люк – Татуин и в столицата на старата република Корускант, където се намира Сенатът и Съветът на джедаите и която по-късно става резиденция на Императора. Ще посетим и родната планета на кралица Амидала – Набу, където природата е в хармония с цивилизацията. Снимачните площадки са разпръснати по цялото земно кълбо, също както и планетите в далечната галактика. Първоначално екипът на Lucasfilm прекарал няколко месеца в студиото Лийвсдън (Англия), където е сниман и Джеймс Бонд: "Златното око". След това дружинката се преместила в Тунис (през 1976 г. там са били заснети епизодите с Мос Айсли от "Междузвездни войни": Новата надежда), където са снимани сцените на Татуин. Този път действието там ще се развива в града Мос Еспа. Най-колоритните снимки обаче са правени в Неапол (Италия) в кралския дворец Казерта ("La Reggia di Caserta"), в който са използвани и интериорът, и фасадата, за да се пресъздаде величествената резиденция на кралица Амидала. За някои външни снимки е използван и английският замък Хевър в Англия.

Защо Lucasfilm чакат повече от десетилетие, за да се захванат с така бленуваните от всички нови епизоди? Джордж Лукас е заявил, че е чакал времето, когато няма да му се налага да прави компромиси в спец-ефектите и да бъде ограничаван от несъвършената техника. Днешните информационни технологии и дигитални графики позволяват направата на по-съвършени и по-ефектни "Междузвездни войни". Следващият – Втори епизод ще бъде сниман с новаторска



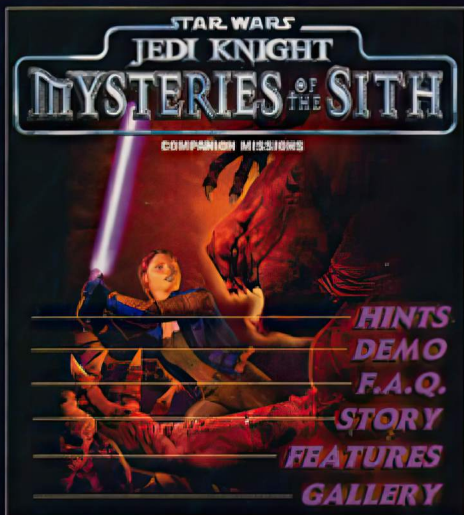












цифрова техника и ще бъде първият филм, за който няма да бъдат похабени километри кинолента.

За реализирането на тази трилогия са запланувани 9 години, колкото бяха нужни и за създаването на старите серии. С една дума следващият епизод ще излезе през 2002, а последният – през 2005 година. Единствената лоша новина е категоричното заявление на Лукас, че няма да прави трета трилогия, както бяха плановете му преди години – за пълен завършен цикъл от 9 епизода. Вероятно е взел това решение след множеството грижи и кахъри около новата трилогия, която изцяло е погълнала свободното му време. Въпреки всичко, ние, Star Wars феновете, винаги ще таим скрита надежда, че той може да размисли и да се отрече от думите си – в крайна сметка Джордж Лукас винаги е бил непредсказуем.

Мрежата отвръща на удара

www.starwars.com – задължителен за всеки маниак на тема "Междузвездни войни". Официалният сайт гарантира точната, макар и често оскъдна информация. Точно тук за първи път прочетохме датата 17 септември за българската премиера.

www.lucasarts.com – Едва ли има геймър, който още да не познава този сайт. Оттук винаги можете да почерпите актуална информация за всички игри със Star Wars тематика.

www.starwars.web.bg – първият и засега единствен български фен-сайт. Предоставя актуална и подробна информация, както за Епизод I, така и всевъзможни новини и клюки. Презрителното определение "българска работа" в този случай е напълно неприложимо и сайтът безспорно може да конкурира западните по всички параметри. Отличава се с чудесен дизайн и дори има брояч, който отмерва стотните до официалната българска премиера. Остава само да си го гледаме още около 200 дни. А до това време сигурно ще знаем историята на филма по-добре от Джордж Лукас :-)

www.jimfisher.net/humor – сигурно много от вас ще презрат този хумористичен сайт и ще нарекат автора му осквернител, но трябва да знаете, че човекът, който го е правил, е маниакален Star Wars почитател. Тук ще намерите всевъзможни безвкусни подигравки със старата трилогия, като например картинки, на които е нарисуван друида Арту Диту, който след "Междузвездни войни" се е впуснал да прави театрална кариера и играе Хамлет, приложение на светлинната сабя в мирно време: фенер, електрожен, нож за рязане или мухоловка... В сайта са поместени и аудиопародии на най-известните мелодии от филма (напр. парчето в бара на Мос Айсли, а текстът на пародийната песен може да ви накара да изпаднете в неконтролируеми конвулсии от смях); Ще намерите и класации от сорта на "10-те неща, по които се разбира, че един Star Wars фен започва да се побърква" или "10-те неща, които биха помогнали на Люк да превъзмогне копнежа си по принцеса Лея".

Междузвездни игри

Самият Лукас смята, че игрите в много по-голяма степен от книгите и комиксите продължават идеята на филма. LucasArts (първоначално LucasFilm Games) е създадена по негова инициатива. Не случайно във всяка тяхна игра можем да прочетем изречението "Very special thanks to George Lucas". Първите игри по Star Wars обаче не са тяхно дело. Спомнете си добрите стари електронни игри (т.нар. Arcades), където щедро сме пръскали парите и младостта си. Ровейки се из архивите, успяхме да открием три стари аркадни заглавия по всеки един от епизодите. "Gold Leader, this is red five, I'm going in" се чуваше от автомата на Atari Games – Star Wars, който завладя залите за електронни игри през далечната 1983 година. 3D-векторната графика, автентичните звуци и говорът хвърлиха в луд възторг Star Wars феновете. С помощта на този автомат, най-сетне всеки фен на космическата сага можеше да се качи на борда на X-Wing и да разкаже играта на Tie Fighter-ите, които не ви обстрелваха с бластери, лазери или някакво друго свръхоръжие, а с... огнени топки! Голяма-

та забава, разбира се, бяха нивата, в които трябваше да се унищожи Звездата на смъртта. Скоро след успеха на Star Wars, Atari пуснаха The Empire Strikes Back, която също беше триизмерен векторен екшън-симулатор и ви позволяваше да застанете в кокпита на Хилядолетния Сокол или пък в Snow speeder. Return of the Jedi се появи без много "гръм и трясък", в нея нямаше никакви триизмерни експерименти и векторната графика беше заменена с конвенционална Bitmap-графика. Подобна на игри като Zaxxon, в Return of the Jedi трябваше да управлявате хоувър-моторите на Лея и Люк на планетата Ендор, както и "Сокола" на Хан Соло.

На тези от вас, които някога са имали телевизионна игра, може би ще им е интересно да научат, че точно за Atari 2600 VCS (Video Computer System) през 1982 се появява първата Star Wars игра въобще – The Empire Strikes Back. Тя напомня много на Defender и в нея взимаме участие в битката на Хот с вашия snowspeeder, като целта ви е да улучвате с лазерните си оръдия уязвими места по страховитите канонерки AT-AT.

Малко преди появата на филма "Завръщането на Джедаите" от Parker пускат за Atari VCS продължението на гореспоменатата игра със заглавие Jedi Arena, където на фона на кошмарна графика от птича перспектива Дарт Вейдър и Люк се дуелират на една овална арена. Тази изключително слаба във всяко едно отношение игра беше най-големият провал на Atari. Скоро след излизането на филма обаче, срамът от Jedi Arena беше измит напълно с излизането на Return of the Jedi: Death Star Battle – импозантно екшън заглавие с атрактивна графика, задължително за всеки колекционер на видео-игри.

След няколко години Star Wars се завръщат отново, но този път не за електронните игри, а за домашните игрални компютри от рода на Amiga, Atari ST, Commodore64 и т.н. Domark правят изключителен удар, като конвертират автомата Star Wars, но правят своя, доразвита версия, която превъзхожда оригинала във всяко отношение. За съжаление след този успех, типично по законите на Мърфи, следва грандиозен провал с The Empire Strikes Back – векторна игра, която отврати феновете.

С настъпването на ерата на конзолите в началото на 90-те (8-битовото Nintendo (NES), Master System на SEGA и т.н.), Lucasfilm Games съвместно с JVC направиха Star Wars и Empire Strikes Back, две превъзходни jump&run-игри, в които можете да управлявате и Люк, и Хан Соло. Големият бум обаче беше постигнат с появата на новата конзола на Nintendo – Super NES, където Super Star Wars и двете му продължения впечатляваха с шарена графика и бързи 3D-екшън епизоди, които се редуваха с jump&run-пасажи; все неща, които им помогнаха да се превърнат в суперхитове.

След мъчителна еволюция, в началото на 90-те домашните PC-та най-сетне бяха способни да покажат истинския си потенциал и в следващите години PC Star Wars игрите окончателно изместиха тези за конзолите.

Първата игра за PC на такава тематика, издадена от LucasArts, е космическият симулатор X-Wing (1993), който днес има своя горд наследник X-Wing Alliance. Тя сякаш беше камъчето, което предизвика лавината – след това се заредиха заглавия на Star Wars тематика от почти всички игрови жанрове. Rebel Assault беше може би първата истинска мултимедийна игра и в нея сцени от филма се редуваха с разнообразен геймплей.

Оттогава насам LucasArts са издали още три симулатора, три 3D-екшън игри (Dark Forces, Jedi Knight, Mysteries of the Sith), няколко заглавия, комбиниращи елементи от различните жанрове (Rebel Assault II, Shadows of the Empire, Rogue Squadron) и една стратегия-Rebellion. Всичко това – на Star Wars тематика. Не трябва да пропускаме и конкурента на пасиансите – Yoda Stories, който някои играчи считат за най-големия гаф на фирмата. Завършва се и първата реалновремева стратегия по филма – Force Commander. Напоследък "Междузвездните игри" представляват над 80% от продукцията на фирмата.

Новата вълна

Съвсем наскоро LucasArts обяви-





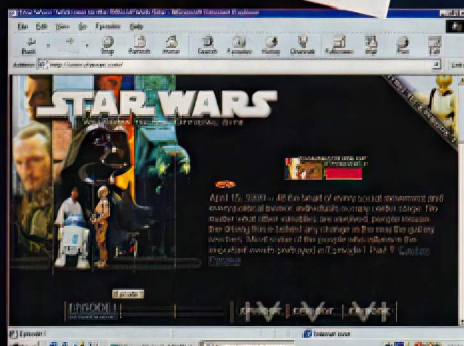


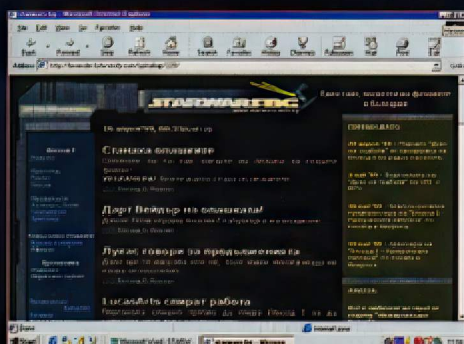


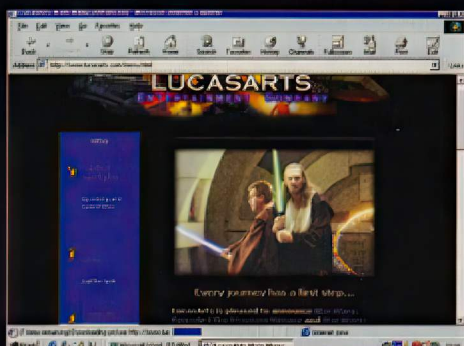


ха първите два проекта по новия епизод на "Междузвездни войни". Датата на излизане ще бъде няколко дни след американската кинопремиера на филма, тоест в края на месец май. Разбира се, дори гигантът LucasArts не може да произведе две толкова грандиозни заглавия само за няколко седмици. Всъщност те са работили по тези проект почти цяла година, но досега всичко е било държано в най-строга тайна. А и в Пентагона не са толкова добри в опазването на тайни, колкото хората на Джордж Лукас. Всеки, работещ в LucasArts, има достъп само до точно определени зони и получава строго ограничена информация. Дори главните дизайнери не могат да влизат в стаите, където се разработват игрите на техните колеги. Всички са знаели, че се "пекат" две заглавия под кодови имена "Занзибар" и "Роувър", но никой не е имал и най-бегла цялостна представа какво точно ще представляват те. Така шансът да изтече информация за новите проекти или за Episode I се свежда до минимум. Както е написано в един от офисите на фирмата: "Бъбривците потапят дори космически кораби".









Star Wars: Racer

Състезателна игра по междузвездни войни?! Да – Racer е точно това, само че традиционните рали-автомобили са заменени от свръхбързи спидери (pods). Играчът ще участва в грандиозно състезание, организирано от стария ни познайник Джаба. Изберете своя пилот – Анакин Скайуокър или някой от над 20-те негови опоненти и се пригответе за наистина ВИСОКИ скорости. Всеки участник в състезанията има своя уникална самоделна машина. Всякакви мръсни трикове са позволени. Двата супермощни двигателя могат да развият невероятната максимална скорост от 600 мили в час (почти 1000 км/ч). Подготвят се над 20 писти на 8 различни планети. Освен от безскрупулните опоненти ще трябва да се пазите и от метеорни дъждове, горящи метанови езера и бандити-Тускени. Играта е вдъхновена от близо 15-минутен откъс от Епизод I, кадри от него можем да забележим и в рекламните клипове. Любопитно е, че гласът на Анакин е озвучен от Джейк Лойд – хлапето, което изпълнява тази роля във филма. Звуковите ефекти и музиката също са взети директно от саундтрака и озвучението на Episode I.

LucasArts са отделили най-много време за разработване на графичната система на играта. "Наистина е трудно да се симулира плавно движение при такива невероятни скорости, но мисля, че се справихме" – казват хората от екипа. Учудващо е, че предварително обявените хардуерни изисквания са доста скромни: Pentium 166, 32 RAM и 3D-ускорител.

Освен за PC се подготвят и версии на играта за Nintendo64, PlayStation и Macintosh.

Episode I: The Phantom Menace

Това триизмерно екшън-приключение ще следва сюжета на новия филм. Историята започва на борда на един боен кораб в орбита около планетата Набу и продължава в блатата на повърхността, в пустините на Татуин и в галактическата столица Корускант. Създателите обещават сюжета на играта да излезе и извън рамките на филма. Нелинейната история, страхотната 3D-графика и съчетаването на куест- и екшън-елементи несъмнено ще я направят интересна дори за най-взискателните. В процеса на игра геймърите ще управляват последователно четирима герои от новия филм – джедаите Оби-Уан Кеноби и Куай-Гон Джин, шефа на дворцовата охрана – капитан Панака и кралица Амидала. Всеки един от тях има собствен боен стил и индивидуални способности – джедаите разчитат на светлинните си мечове и Силата, Панака е привърженик на бластерите, а кралицата май ще трябва да залага най-вече на безшумното промъкване.

Разбира се, екшънът не е всичко – предвидени са много диалози, полезни предмети и загадки, които да ви накарат да си разбълникате сивото вещество. Анимирани са буквално стотици персонажи. Очакват ни джедаи, друиди, странни извънземни същества и всевъзможни образи от филма.

Системните изисквания отново са скромни: Pentium 166, 32 Ram и 3D-ускорител. Сякаш LucasArts са решили да дадат шанс и на геймъри със застаряващи щайги... Проблемът за българите е, че играта най-вероятно ще стигне до нас преди самия филм и това може сериозно да ни развали преживяването в кино салона.

Боян Спасов,
Никола Икономов



графика	83	звук	90	оценка	92

космически симулатор

производител

Totally Games / Lucas Arts
www.lucasarts.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, 2 MB Video

Учудващо е, че при днешното развитие на 3D-технологиите космическите симулатори все още са кът. Всеки месец излизат камари игри, в които караме ретро-самолети и свръхмодерни изтребители, автомобили, танкове и дори влакове и рибарски лодки, а космическите кораби май напоследък не са на мода. Дори да се появи някое заглавие, претендиращо да е "космически симулатор", то най-често се оказва почти чист екшън, където играчът неспирно громи армади low-tech-противници – припомнеме си Uprising 2 и Tellurian Defence, които Ви представихме в миналия брой. Не че имам нещо против авиосимулаторите или екшън-игрите, но отдавна ме сърбяха ръцете да хвана здраво джойстика и да отделя няколко дни, а защо не и седмици, на някой истински, стопроцентов космически симулатор... а наистина добра игра от този жанр упорито не се появяваше. Най-сетне тази "дупка" е запълнена от X-wing: Alliance, поредния шедьовър на легендарния Лари Холанд, вдъхновен отново от гениалните Междузвездни войни.

Много играчи отправиха сериозни критики към LucasArts и Totally Games, тъй като предишният им съвместен проект – X-wing vs. Tie Fighter, бе разработен изключително за multiplayer. В тази игра нямаше някакъв сериозен сюжет или интрига, а малкото single player мисии изглеждаха по-скоро като мижава тренировка за мрежовата игра. Малко по-късно се появи разширението (expansion pack) Balance of Power, което предлагаше на играчите две истински кампании, подходящи за 1-8 играчи, но и тук соло-играта не бе на желаното от геймърите ниво.

За щастие авторите са се вслушали в своите фенове и вече спокойно можем да кажем, че X-wing Alliance

има идеално разработен sigle player

Не може да не харесате дълбо- ►

11

Дизайнерът Лорънс (Лари) Холанд говори за най-новото си творение

...През 1991, след като завършихме една игрова трилогия за Втората световна война, с моя екип Totally Games започнахме да обсъждаме нашия следващ проект в LucasArts. Дискусията скоро прерасна в спор - дали тогавашната технология можеше да пресъздаде най-вълнуващите космически битки на всички времена, тези от Междузвездни войни? Дали е дошло времето, когато такъв амбициозен проект може да бъде реализиран?

Многото комикси и новели на тази тематика доказваха, че чарът на Междузвездни войни все още е жив. Сякаш манията по Star Wars се прераждаше, подклаждана от ново поколение ненаситни фенове. А в нашия X-wing тази тръпка можеше да бъде преживяна по един съвсем нов начин: чрез медиума на компютърните игри.

Сега това прераждане е завършено и скоро ще достигне своя апогей - през месец май, когато "Невидимата заплаха" тръгне по киноекраните. Но когато ние създадохме оригиналния X-wing, дори не подозирахме, че той ще бъде част от това световно цунами и ще прерастне в четирилогия компютърни игри, често определяни като "самостоятелен игрови феномен".

Днес аз със гордост представям последната серия - X-wing: Alliance. След първоначалната еуфория около X-wing, разходката из Тъмната Страна в Tie Fighter и мултиплей-арената на X-Wing vs. TIE Fighter, сега ние затваряме кръга, като се връщаме обратно към славните корени. Отново играчът ще се бие на страната на бунтовниците срещу безчислен и демоничен враг. Но този път ще трябва освен всичко това да спасите и семейството си от унищожение, както и да използвате легендарния Хилядолетен Сокол, за да се справите с Императора в Битката при Ендор. Наистина трудна задача! Надявам се, че тази последна част от серията ще бъде толкова вълнуваща за играчите, колкото беше за създателите ѝ. Благодаря ви за вашия ентусиазъм и подкрепа през всичките тези години - точно те направиха тези игри възможни.

И нека Силата бъде с Вас!

Лорънс Холанд,
Основател и главен дизайнер в Totally Games







ката история и гениалните персонажи, които открай време са си специалитет на LucasArts. Главният герой – Ейс Азамийн (Ace Azzameen), започва играта като най-обикновен пилот на товарен кораб. Неговото семейство управлява мощна интергалактическа транспортна компания.

На сцената се появяват и техните нелоялни конкуренти – безскрупулната фамилия Виракзо. Първите няколко мисии представляват нещо като пролог, в който се запознаваме с главните герои в играта – вашия садистично настроен друид Емкей (MK) и сестра ви Ерън (пада си малко хакерка) са сред най-близките ви приятели. Имате и няколко братя – единият вече се е присъединил към бунтовниците, а другите като че ли не ви вземат особено насериозно. И, разбира се, шефовете на компанията, които ви се падат баща и чичо. Понататък в играта ще се срещнете с много стари познайници, както от филма (напр. Люк и Боба Фет), така и от други игри на LucasArts – дори наемника Даш Рендар, който е главен герой в Shadows of the Empire. Така че действащи лица не липсват и със сигурност няма да скучаете.

Скромният ви семеен бизнес отдавна е трън в очите на Виракзо, който само **чака сгодния момент, за да ви разгони фамилията** в буквалния смисъл.

Той се съюзява с Империята и започва безмилостна вендета срещу вашето семейство. Вие пък си намирате съмишленици сред бунтовниците...

Кампанията се състои от 53 мисии, в които Ейс съчетава "мръсния" семеен бизнес със служба в бунтовническата коалиция. Феновете на Вейдър&со ще бъдат разочаровани, тъй като не е предвидена игра за Тъмната Страна (т.е. Империята). Въпреки това често ще се занимавате с тъмни дейности – например удряте оръжеен склад на Виракзо и после продавате изгодно плячката на бунтовниците... Мисиите са изключително разнообразни и дори накрая, след като взривите втората Звезда на Смъртта, ще ви се иска още екшън и няма да се чувствате отегчени. Всичко е гарнирано със свеж хумор – не може да не ви допаднат оригиналните сувенири, с които нашият човек постоянно украсява стаята си (напр. вентилатор, направен от останките на имперски сателит). Все пак най-големият купон е... електронната поща! Да, бунтовническата коалиция освен всичко друго предлага и услугата "трансгалактически E-mail", а Ейс води завидна кореспонденция. Както казва вашият системен администратор: "За да решите своите проблеми, пишете на адрес *support@rebel.alliance.org*, за да си създадете проблеми – свържете се с *vader@dark.jedi.mil*".

Самият геймплей е претърпял доста промени. Освен бунтовническите изтребители вече имате възможността да управлявате и корелиански транспортьори!

Обърнете специално внимание на думата "транспортьори" – в едно реномирано интернет-списание бяха сбъркали да напишат "корвети" (наистина има и такъв кораб, но той не е достъпен за играча). Кой знае колко български колеги случайно ще допуснат същата грешка:-)

Какво представлява този транспортьор? Нещо като хибрид между тежък кораб и изтребител. Постига завидни скорости и е лесен за модифициране – спомнете си Хилядолетния Сокол на Хан Соло. Има доста тежък енергиен щит, който обаче се презарежда твърде бавно. Подвижните му оръжия ви предлагат много нови тактики. Например можете просто да избягвате вражеската стрелба, докато те автоматично си вършат работата. Можете и да оставите кораба на автопилот, да се качите в стрелковата кабина и сами да направите



врага на салата (във филма също имаше такава сцена с Люк и Хан).

Друга важна промяна е поведението на тежките кораби. Стрелците им вече се сещат да унищожават торпедата, изстреляни по тях, а това налага нови тактики при атака (торпедата да се пускат от съвсем близко разстояние). Като цяло AI-то е по-добро от всякога, а най-опитните компютърни оппоненти са наистина сериозно предизвикателство. Ще забележите и някои по-маловажни нововъведения – възможността да зададете "фокуса" на оръжията при някои кораби; опция за едновременна стрелба на бластерите и йонните лъчи; експлозиите, които поврежат близките обекти и пр. Да не пропусна и възможността за пътуване в хиперпространството по време на самата мисия, която позволява пренасяне на екшъна в няколко различни космически сектора.

Графиката е много добра, при това без да впечатлява с преувеличени и нереални 3D-ефекти. Пилотската кабина вече е напълно триизмерна дори от вътрешната страна. Планетите, мъглявините и звездите, които се използват като декор, са страхотно изпипани. Трябва да спомена и светлинните отблясъци от стъклото на кабината. При това системата не се натоварва кой знае колко – Voodoo 1 е предостатъчно.

Видео-анимациите са почти идеални и много на брой (точно затова играта е на 2 компактдиска). Всички мисии и брифинги са напълно озвучени със страхотни говорни и звукови ефекти. На мен лично много ми допадна т.нар. "интерактивна" (или динамична) музика, т.е. музика, която се синхронизира с действието на екрана. Примерно когато в системата навлезе Star Destroyer, чуваме тежкото химново звучене, известно още като "парчето на Вейдър"... Когато пък го взривите, чуваме "одата на бунтовниците" и т.н.

Не оставайте с впечатлението, че покрай изпипването на единичната игра, Lucasarts са забравили за multiplayer-варианта. В такъв режим можете да гърмите по найдобрите си приятели не само от кабината на стандартните бунтовнически и имперски кораби, но имате възможността да изпробвате и много нови изтребители:

общата бройка изтребители става почти 30

Само трябва да откриете компютърен клуб, оборудван с подходящи джойстици, тъй като няма нужда да ви казвам, че интернет-играта от България е почти невъзможна.

За съжаление всички мисии в играта без изключение са в открития космос, а геймърите отдавна мечтаят да се развихрям и близо до повърхността на планетите. В интерес на истината Rogue Sqadron ни даде тази възможност, но тя представлява по-скоро екшън-игра, а не симулатор. За успокоение ще ви осведомя, че в Alliance има няколко мисии във вътрешността на астероиди, космически фабрики и дори самата Звезда на Смъртта, които предлагат алтернативен геймплей.

Задължен съм да предупредя новаците – X-wing: Alliance може да ви уплаши със своята сложност! Освен джойстика ще трябва да използваме и почти цялата клавиатура, за да управляваме професионално своя кораб и да даваме заповеди на останалите. При ниво на сложност Hard играта става дяволски трудна и някои мисии се налага да бъдат преигравани десетки пъти (не забравяйте, че записването става само между мисиите). От друга страна, точно тази сложност прави играта интересна и гарантира, че няма да я захвърлите след два дни.

Играта е почти идеална и я препоръчвам на всички любители на космическите симулатори. А тези, които си падат по екшъна, нека продължават да играят Rogue Squadron.

Боян Спасов

GAME ONLINE!

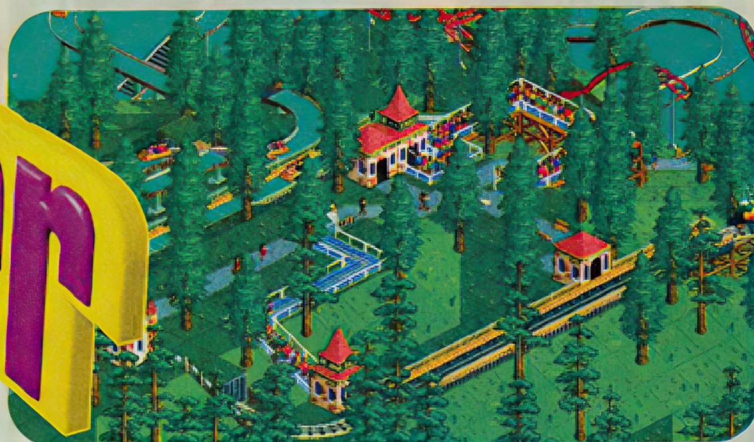


KALI NET BULGARIA

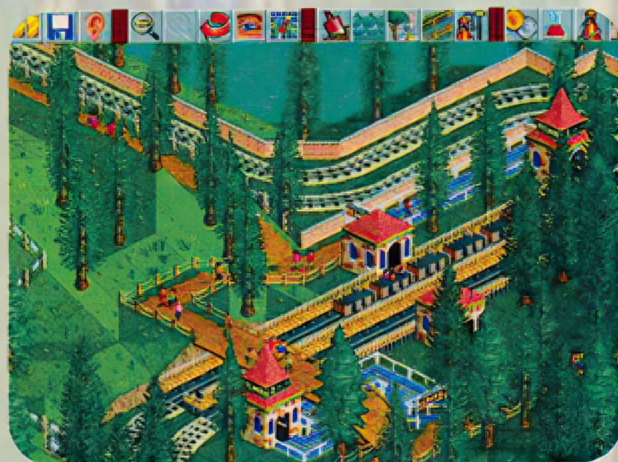
Най-често задаваният въпрос от многото любопитни да изпробват KALI NET BG бе: Докога ще можем да ползваме сървъра безплатно и да играем колкото си поискаме? Ето го и отговорът! Всеки, който посети клуба на PC Mania на бул. Скобелев 40, може да получи необходимите данни и да играе всяка игра в мрежа НАПЪЛНО БЕЗПЛАТНО заедно с досегашните клиенти най-малко до 20 V '99-та година! Умоляваме тези, които вече са се записали или смятат да се запишат, да имат предвид, че от 20.IV.'99-та паролите за безплатен достъп до сървъра ще бъдат вече само пет! Т. е. само петима ще могат НАПЪЛНО БЕЗПЛАТНО по всяко време да се включат и да играят любимите си игри. За всички, които имат възможност и желаят да си осигурят гарантиран достъп, е предвидена вече възможност да заплатят минимална такса, срещу което ще могат да получат персонални username и password! Таксите са минимални - 2$ за 10 часа месечно игра! Предвидени са и още поизгодни тарифи също с минимални такси - за 5$ ще може да се играе 40 часа месечно, 9$ ще струват 80 часа месечно. Всеки желаещ няма проблеми да си поднови абонамента и за нови 10 или повече часове в рамките на един и същ месец.

Оказа се, че дори в България има щастливци, разполагащи с достъп до Internet, който да им позволява нормална игра on-line. За тях напомняме, че могат да закупят чрез PC Mania доживотна и валидна за цял свят регистрация за ВСИЧКИ сървъри на KALI NET по света (естествено важи и за софийския сървър) срещу сумата от 20$. Напомняме, че до момента регистрираните потребители на KALI NET са над 300 000 души!

RollerCoaster TYCOON



Някои от вас може би си спомнят една моя статия за играта Axis and Allies на компанията HASBRO Interactive отпреди няколко месеца. Там споменах, че ако се съди по официалния им site в Internet, тази компания се е специализирала в производството на евтини и не особено интересни игри, които за сметка на това обаче са в огромно количество и се продават на кило по супери, бензиностанции и обществени тоалетни. Явно обаче продажбите им са вървели доста добре, тъй като компанията е решила да се захване и с пазара на по-сериозни произведения и го е направила по най-добрия възможен начин – като е закупила Microprose! Ето защо при самото стартиране на играта, преди още да се появи името на Chris Sawyer (създателя на серията Transport Tycoon), ще видите логото на HASBRO Interactive ("и ние сме дали нещо на света")! Въпреки това си струва да продължите – ако не друго, новите собственици поне разбират от бизнес, тъй като са оставили Chris Sawyer и Microprose да си свършат добре работата – и резултатът е великолепната стратегия/симулация RollerCoaster Tycoon! Наистина, за моя вкус в играта липсва достатъчно екшън – друго щеше да бъде, ако отвреме навреме едната половина от посетителите започне да стреля по другата половина – така освен екшъна, щях да получа и удовлетворение от приликата с България – но ако все пак си падате по по-мирните средства за разрешаване на споровете, тази игра определено си заслужава да ѝ отделите сериозна част от времето си! Тук е необходимо едно голямо пояснение – на пръв поглед Roller Coaster Tycoon безкрайно прилича на Theme Park – една игра отпреди няколко години; всъщност толкова много прилича, че в началото дори се заблудих и бях готов да направя съвсем кратка статия – "нищо ново, просто съвсем незначително осъвременен вариант на Theme Park" – и щях да сбъркам! Всъщност приликата е най-вече повърхностна – същата весела и жизнерадостна графика, със същите сериозни намеци за "несериозност"! Но пък все пак става въпрос за лунапарк за деца – не можете да създадете обстановка като в играта Blood и да очаквате наплив от весели посетители! За сметка на това между двете игри съществува огромна разлика на ниво gameplay! За Theme Park всички рецензенти бяха единодушни – "Великолепна игра!" Обаче въпреки това тя не успя да стане хит и причината бе съвсем банална – изискваха се прекалено много усилия за микрорениджмънт (освен на ниво "sand-box"). Основната част от времето ви бе заета с това да определяте от кой вид сладолед по колко да се закупи или в преговори с профсъюзите за увеличение на заплатите и почти не можехте да се занимавате със самия лунапарк – а във всяка игра трябва да има и много забавление, нали? В новата игра приликата на пръв поглед е стопроцентова – започвате с гола поляна (фигуративно казано – не във всички сценарии ще има наистина поляна, а често дори разполагате с някакъв полуготов лунапарк) и трябва да строите атракциони (като не забравяте входните и изходните будки и алеите, където клиентите търпеливо да си чакат реда), пътечки, надлези и подлези, да садите цветни лехи, декоративни храсти и дървета, да монтирате павилиони за hot dog, пуканки и кока-кола, пейки за почивка, да наемате персонал за поддръжка, ремонт и опазване на реда, и на всяка цена да не забравяте да сложите необходимия брой... тоалетни!!! Ще забележите разликата обаче веднага, след като се опитате да направите първата си въздушна железница – какво точно ще получите и доколко атракционът ще бъде интересен на посетителите, ще зависи единствено от вас! Защото имате абсолютна свобода на действие и трябва да си конструирате сами цялата железница от начало до край! Действително,



Икономическа симулация
производител
Microprose
изисквания
Pentium 90 16 MB RAM, 2 MB Video Card



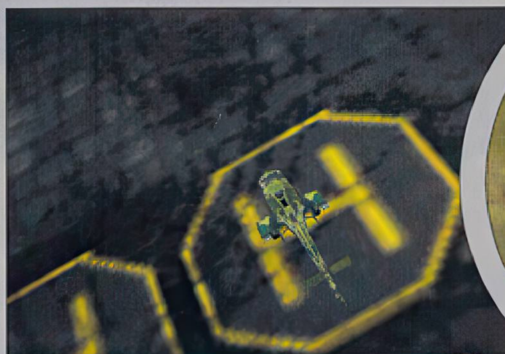
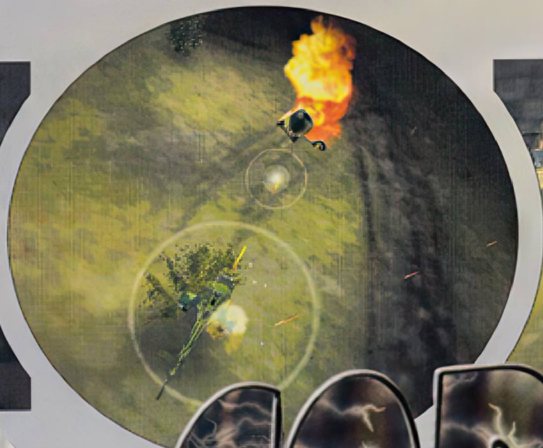
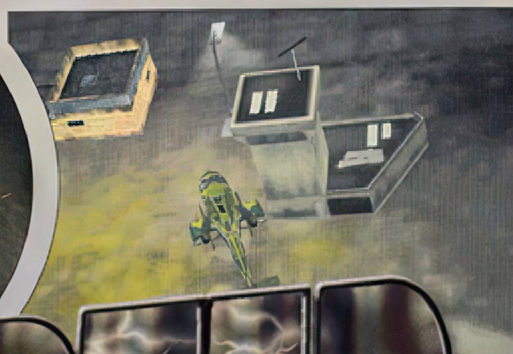
като за начало ще получите по една-две напълно годни за работа конструкции, с които можете да започнете, но едва ли ще се намери сериозен gamer, който да се задоволи само с това и да не си изпробва силите и творческата фантазия! Задачата обаче никак не е лесна – вашите посетители ще оценяват не само параметрите на самото влакче (тук влизат дори фактори като евентуалното прилошаване – nausea), но и взаимодействието с околната среда – прекарайте влакчетата с посетители под красив водопад и ще имате възможност да вдигнете цените за този атракцион с цели 30%! Накарайте феновете да крещят от възторг (и ужас), когато части от секундата преди сблъсък с насрещен влак линията ви изведнъж изчезва в дълбок подземен тунел... да не забравите обаче да наемете и съответния персонал, които да се грижи за изправността и безопасността на съоръженията и за чистотата в парка!

Ето това е и основното преимущество на играта – възможността атракционите да зависят единствено от вашите способности (и от наличните за момента технологии)! Наистина, докато не привикнете с основните принципи на конструирането ще ви бъде доста трудно – но пък затова са ви дадени и няколкото готови конструкции, а и можете да си стартирате сценарий с полуготов лунапарк и да разгледате внимателно какво и как е направено. И понеже стана въпрос за сценариите – играта е на принципа на автомобилните ралита – отначало имате достъп само до пет елементарни сценария, и едва след тяхното преминаване можете да се заемете с по-сериозните предизвикателства. Общо в базовата игра са включени двадесет и пет сценария, но от официалния site на Microprose – www.rollercoastertycoon.com ще можете да си изтеглите напълно безплатно нови сценарии, както и допълнителни люлки и други забавления... и внимание – ще можете да представяте и създадените от вас атракциони и да участвате в обявеното от Microprose състезание за най-добър конструктор (тук вече ще има на какво да ги научим американците!).

Разбира се, в играта има още много хитрости и тънкости – ценова политика, осигуряване на различни удобства за посетителите (дори чадъри, ако се случи дъждовен ден – освен това продажбата на чадъри може да даде добър доход). Даже пребоядисването на някое от влакчетата в други цветове може да даде неочаквани резултати!

Може би най-голямото преимущество на RollerCoaster Tycoon е възможността за безкрайно преиграване и за създаването на нови и нови все "по-хитри" влакчета и забавления – и ако не държите да играете само екшъни, в които проблемите се решават главно чрез изстрелването на огромно количество патрони, със сигурност това ще е игра, към която ще се връщате отново и отново дори след много месеци!

Генко Велев

HELL-COPTER

Писнало ви е от свръхпрецизни симулатори, които изискват да прочетете цяло томче от 1000 страници, само за да можете да излетите; мозъкът ви е уморен от разсъждения и всяка по-сложна и комплексна игра ви затормозява неистово; искате нещо, което се овладява още в първите пет минути; искате нещо като Hell-Copter - игра, създадена от Drago Entertainment (неизвестна фирма, кръстена вероятно на дракона от "Сърцето на дракона"). Много ме учуди, че в Internet информация за тази игра няма - нито на страниците на Ubi Soft, нито където и да било другаде, но това не ми попречи да я изиграя :) Играта ще ви пренесе в свят, който изключително напомня за нискобюджетен екшън-филм с второкласни актьори и множество евтини експлозии. Действието се развива в края на нашия век и планетата ни е обхваната от нестабилност и тероризъм. Вие сте част от международен омиротворителен екип, чиято цел е да възстанови реда и спокойствието на Балк...ъ-ъ, на целия свят. Ще можете да управлявате по избор един от три хеликоптера, които в играта минават за чудеса на съвременната военна техника (нещо като "Синята светкавица") и носят звучните животински имена Scorpio, Dragon Fly и Vulture. Зад въпросните вертолети обаче се крият ни повече, ни по-малко, леко видоизменена версия на добрата стара Кобра, която беше на въоръжение по време на войната във Виетнам, един от бойните хеликоптери на Bell, който, ако не ме лъже паметта, наистина се казваше Scorpio и е използван често във войната с колумбийските наркокартели и нещо, подобно на Apache.

Hell-Copter е най-обикновена аркадна игра с много пуцане и твърде малко мислене, която е два пъти по-неангажираща и елементарна за управление дори в сравнение с излязлата наскоро Future Cop: LAPD. Все пак такива игри се появяват твърде рядко за PC и почти винаги са добре приети от геймърската аудитория. Ако още помните класиките Desert Strike, Jungle Strike, както и излязлата преди година Nuclear Strike, лесно ще си представите играта. И в Hell-Copter наблюдавате вертолета си отзад, забравяйки дори за най-елементарен реализъм във всяко едно отношение. За пръв път виждам игра, в която фронталният удар на хеликоптера в стените на някой каньон или закачането му за електрически стълб дори не нанасят щети. Нещото, което обаче тотално ме шокира, бе, че вертолетът не само се движи назад, при това с бясна скорост, а и маневрира във въздуха като спортен модел мерцедес. Helito ви също така има енергия ("кръв"), изобразена по подобие на Fighter-игрите с хоризонтална червена скала. "Адският-коптер" може да носи приблизително толкова ракети, колкото НАТО изстреля досе-

графика	звук	оценка
62	54	70

екшън с хеликоптери

производител

Drago Entertainment / Ubi Soft
www.ubisoft.com

изисквания

Pentium 166
16 MB RAM, 3D-Video

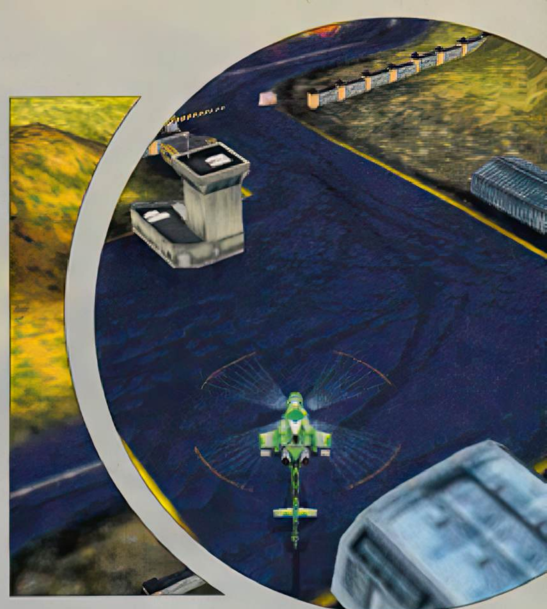




га по Сърбия. Всички тези неща, разбира се, са простими, защото Hell-Copter е чистокръвна аркадна игра и не претендира за реализъм.

Мисиите ви са доста разнообразни и благородната задача на омиротворител ще ви отведе в Персийския залив, където ще се впуснете на кръстоносен поход срещу развилнелите се арабески, а по-късно и в Централна Европа (май нямаше мисия в Югоизточна). Задачите варират от стандартни seek&destroy операции, до ескортиране или екстерминиране на конвои, унищожаване на точно определени установки и елиминирането на агресивно настроени лидери от Третия свят, които се возят в черни лимузини. Една от атракциите в играта са нощните мисии, където в още по-голяма степен от дневните проличават бомбастичните експлозии. Преди всяка задача ще трябва търпеливо да изгледате брифинга (който между другото е реализиран превъзходно) и да подберете подходящия за мисията хеликоптер. Така например Scorpio е малък и изключително маневрен, но не може да се възползва от помощните оръжия и ракети, докато Vulture сее разрушение и смърт около себе си, но е твърде бавен и често става лесна плячка за по-бързите вражески вертолети. Когато започнете да играете, ще се почувствате като в триизмерна версия на някоя от старите аркадни игри от рода на Twin Cobra или Tiger Heli, където цялата местност за секунди се покрива с куршуми, многобройни вражески превозни средства и експлозии. Между другото противниковите войски се състоят от "симпатични" малки хумвита, танкове, бронетранспортьори, джипове и вертолети. Най-голямата опасност обаче представляват установките земя-въздух, които ви обстрелват с ракети, отнемащи голяма част от енергията ви. Често ще се чувствате като натовски изтребител, стрелящ по грешка по невинен албански конвой, тъй като в играта е пълно с цивилни, очакващи поредната "заблудена" бомба да им развали идилията. Все пак авторите са показали загриженост към тези онеправдани човешки създания и когато за пореден път с кеф се заемете да им громите частната собственост, строг глас (който става все по-строг) ще ви предупреди да не стреляте по цивилните. След няколко успешни мисии ще сте събрали достатъчно гущерчета (вашите началници не са от най-щедрите), за да се ъпгрейднете подобаващо с по-яка броня, 30 мм оръдия или модифицирана картечница.

Макар че Hell-copter се играе доста сносно с качествен джойстик (MS Sidewinder, Force Feedback), ви препоръчвам клавиатурата, защото в някой сюблимен момент можете да извиете ръчката прекалено рязко и... :-)



Най-силният аргумент да си набавите Hell-Copter е изключителната ѝ динамичност: през цялото време на милиметри от вас ще прелитат на ракети, за гърба ви ще са се лепнали поне два-три вражески хеликоптера, а от земята по вас ще стрелят танкове. Тръпката, която изпитах, играейки Hell-Copter, беше далеч по-силна в сравнение със среднощна партия Solitaire например :-)

Като цяло тази неангажираща игрица със сносна графика, щадяща времето и нервите ви, няма да ви разочарова. Hell-copter също така ни подготвя за нещо, което сигурно скоро ще гледаме по телевизията на живо: хеликоптерите Апачи в действие. Готов съм да се обзаложа, че продължението на Hell-Copter ще се казва Balkan-Copter.

Никола Икономов



Speed Busters

Какво ли би се получило, ако щатски полицай спечели 1 000 000 долара? Дали ще зареже службата и ще го удари на безкрайни почивки по знайни и незнайни Карибски острови или ще заседне в някое казино в Лас Вегас... Така може да си мислим ние, но фантазията на хората от Ubi Soft е насочена другаде. Според тях полицаят би продължил да носи униформата с достойнство, да спира шофьорите, които превишават скоростта и когато очакваме от него да приготви кочана с глобите той вади една пачка стодоларови банкноти и я връчва с усмивка на шофьора, който пък от своя страна не показва и най-малко учудване. Какво да се прави – Америка...

Като изключим безумната история на Speed Busters, новият продукт на Ubi Soft се отличава с голяма реалистичност, перфектна графика, фантастично оформени и чудесно изглеждащи писти и не на последно място с практичен, ясен и удобен за ползване интерфейс.

Независимо че колите не са реално съществуващи модели, различното поведение на всяка от тях създава невероятно истинско усещане. За това допринася и фактът, че се повреждат при сблъсък и преобръщане. В Speed Busters се слага край на безгрижното каране. Почитателите на Need For Speed ще бъдат изненадани от това, че след всяка катастрофа колата се смачква, по пътя остават брони, стъклата се чупят, започват да изчезват капаците на двигателя и багажника, а ако карате по-безотговорно и разрушите докрай машината си, ще видите най-тъжния за всеки геймър надпис "GAME OVER". А иначе возилата до този момент са четири, като имате възможността да изтеглите и нови от сайта на играта. Те са оформени като типични за 50-те и 60-те години американски автомобили – тромави, огромни, трудно управляеми, но за сметка на това доста бързи. Все още не мога да си обясня причината, която е накарала авторите да лишат колите от задна скорост. Липсата на такава определено създава много главоболия и често е причина за неуспех в състезанието.

Пистите, по които ще се гоните с вашите опоненти, са шест и са пръснати из територията на Северна Америка – това са трасета най-вече в Щатите, а също така и по една писта в Канада и Мексико. Пътните настилки са различни – от традиционния асфалт, през пясъците до калта и снежните преспи. Така че след като спечелите първата, не очаквайте това да стане лесно и със следващите, тъй като те обикновено нямат нищо общо помежду си, а и стават много по-трудни. В графично отношение пистите са оформени прекрасно, но особено забележителни са оригиналните хрумвания на ав-

графика	91	звук	85	оценка	89

Екшън-рали

производител

Ubi Soft

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1







торите от Ubi Soft. В зависимост от това по кое трасе се движите се сблъсквате с местни забележителности от рода на Кинг Конг и динозаври за пистата Калифорния, изригващи вулкани и стрелящи по вас с огнени стрели индианци в Мексико, ако карате из Невада, над вас ще прелитат извънземни кораби и т.н.

Не си мислете обаче, че Speed Busters е само приятна разходка из забележителностите на американския континент, защото ви предстои сблъсък с противници с много добър AI, които не само че няма да ви отстъпят и сантиметър, но ще се опитват на всяка цена да ви забавят и изхвърлят от състезанието. Пистите са изпълнени с какви ли не препятствия – пътните знаци не падат като че ли са от хартия, а могат да се запънат в предните ви колела и да загубите ценни секунди докато се измъкнете, небрежно струпани покрай пътя тухли направо могат да ви извадят от състезанието, мили туристи имат навика да спират каравана си точно след някой завой и т.н. Всичко това трябва да ви говори едно – за да постигнете нещо смислено в Speed Busters, са необходими доста тренировки, добра стратегия и най-вече максимална концентрация.

Може да играете в три режима – аркаден, шампионат и мултиплейър. В аркадния режим имате възможност да карате всички коли, но само на първите три писти, а единственият проблем са контролите за време, в които трябва да се вмествате. Тук ще можете да се подготвите за часа на истината, който настъпва в момента, когато решите да се впуснете в шампионат. Както преди всяко състезание, трябва да си подберете колата. Неприятното е, че не всички коли са достъпни за вас, тъй като те струват пари, които не притежавате. За това си изберете, някой от по-евтините и непретенциозни, но за сметка на това по джоба ви модели (те са по-лесни за управление). Цветът и т.нар. "скинове" на автомобилите са безплатни. Не са безплатни обаче усъвършенстванията, които може да направите по машината си. Това са: т.нар. "нитро" – реактивна добавка към бензина, спойлери, нови гуми. Ще имате възможност да си купите и карта, с която по-лесно да се ориентирате по трасето. Максималният брой на компютърните опоненти е пет, като в този режим на игра няма степени на трудност. За разлика от повечето ралита в Speed Busters освен точки (от 1 до 10), в зависимост от мястото, на което сте финиширали, получавате и пари.

Тук е мястото да се върнем към странната история на играта. По пистата на определени места се срещат въоръжени с радари полицаи – според това с каква скорост профучите покрай тях получавате и определено количество пари на края на трасето. Разбира се, те обикновено стоят на завои, така че да бъдете максимално затруднени в развиването на големи скорости. Парите ще ви трябват, защото след бясното каране и непрекъснатите катастрофи колата ви придобива окаян вид и има нужда от ремонти, а също така е необходим непрекъснат upgrade, за да бъдете конкуретноспособни. Ако не успеете след първите три писти да се класирате в челната тройка, играта свършва и можете да започнете отначало. Все пак авторите от Ubi Soft са предвидили и някои хитрини, така че да не се откажете бързо – за всяка писта има пряк, но скрит път и за да разберете как да минете по него трябва да се оглеждате внимателно. За тези, които не са успели да открият преките пътища, в сайта на играта има и т.нар. Drivers Guide, в който е подробно обяснено откъде и как трябва да се мине. Посочени са и минималните скорости, с които трябва да профучите покрай радарите, за да получите някакви пари.

Освен много приятния геймплей, Speed Busters се отличава със страхотна графика. В това отношение тя изпреварва с много заглавия като Need For Speed 3, да не говорим за Testdrive. Невероятните светлинни ефекти, високите разделителни способности, изключително детайлното оформяне на автомобилите и пистите правят от Speed Busters игра, която поставя нови стандарти в състезанията с автомобили.

Владислав Маринов





Blood II Nightmares

След като се разправили с отрепките на Чернобог и с шефа на Кабал – Гидиън, четиримата красавци – Кейлъб, Офелия, Исмаил и Габриела поели по дългия път към дома, но когато стигнали до един каньон, решили да разпуснат малко. Скаутският дух се обадил във всеки от тях и Избраните решили да накладат огън и да опекат малко месо от адско псе (макар да не били виетнамци), с което вкусно-вкусно да похапнат. При все че четиримата не били от най-разговорливите, съвместните приключения и самотното място ги предразположили да си "излеят душите".

Всеки има своите тайни, всеки пази в съзнанието си неща, които би искал да забрави, но не може. На пръв поглед Избраните изглеждат твърди като стомана машини за убиване, но и те таят в душите си неприятни спомени и отдавна отминали кошмари. Страшните истории, които си разказвали един-друг в подножието на каньона, събудили интереса на ужасяващото създание от земята на Древния – Nightmare. Оттук нататък всеки от тях ще трябва да се върне назад във времето и да изживее повторно най-кошмарните (и конфузни) ситуации от миналото си.

За разлика от Commandos: Beyond the Call of Duty, който е stand-alone продукт, add-on-ът за Blood 2 изисква задължително да притежавате оригиналната игра. Историята в The Nightmare Levels се движи на ръба между смешното и страшното, като целта на авторите не е била да продължават историята от Blood2, а по-скоро да създадат свят, който ни позволява да надникнем в миналото на героите. Най-общо казано, това е едно завръщане към Blood 1 и като стил на игра, и като сюжет. Тук за първи път ще имаме възможността да научите повече подробности за всеки един от Избраните. Подобно на научно-фантастичния роман на Харлан Елисън "I have no mouth and I must scream", по който беше направена приключенска игра преди около три години, и в The Nightmare Levels четиримата герои ще си изправят един след друг срещу най-големите си страхове и кошмари. Кейлъб с нежелание ще си спомни как е бил преследван из ледените пустини от сектантите на Чернобог. Страховитата Офелия, която има амбиции за Световно господство, като малка е била в девически пансион, а Исмаил е бил Jo-Jo – детето-идиотче, което беше изобразено на някои плакати в цирковете от Blood 1. Най-лудият от фантастичната четворка – Кейлъб, ще се изправи лично срещу Nightmare.

Самите нива също са реверанс към първата част и на места дизайнерите от Monolith са създали истински визуални шедьоври. Този сравнително кратък add-on (само 6 нива) ми допадна повече дори от самия Blood 2, защото всичко е направено с много фантазия и комбинацията между мрачните местности и потискащата музика създават неповторима атмосфера.

Първото ниво – ледената мест-





графика	звук	оценка
83	71	82

3D-екшън

производител

Monolith
www.the-choosen.com

изисквания

Pentium 166
32 MB RAM, 3D Video

ност, в което поемате контрола над Кейлъб, е най-скучно: единствената атракция там са сектантите от Blood 1, които непрестанно квичат и произнасят клетви на езика на Кабал. Забавна е частта, в която Офелия трябва да се добере до компрометиращите снимки, които удостоверяват, че е била едно от момичетата в девическия пансион. Исмаил пък ще се озове в гигантски цирк, който ще му напомни за изпълненото му с конфузни ситуации детство.

За мое огромно съжаление обаче, The Nightmare Levels е по-капризен по отношение на системните изисквания и от оригиналния Blood 2 (поради наличието на много отворени пространства и детайли). За да можете да играете без накъсвания и други "специални ефекти" във високите разделителни способности, ще ви е нужен доста RAM (по възможност над 64), както и сносен ускорител от типа на Riva TNT или Voodoo 2. В противен случай ще трябва да се лишите от множество екстри, което значително ще намали удоволствието от играта. Надявах се програмистите от Monolith да са оптимизирали малко този толкова капризен Lith-tech engine и да са направили add-on-а за Blood 2 по-достъпен за максимален брой геймъри, но не би.

Макар че The Nightmare Levels е перфектно направен add-on, трябва да имате предвид, че промените и новостите в него спрямо Blood 2: The Chosen са изключително малко: две нови оръжия и двама нови противници. Ако малката му продължителност и горепосочените факти не ви притесняват, няма да се разочаровате. В случай че никога не сте се кефили на поредицата Blood обаче, няма да промените мнението си и сега.

Никола Икономов

Новите противници

Гремлини

Сигурно си спомняте малките симпатични създанийца от филма "Гремлини". Тези приятелчета са толкова сладички, толкова мили, че ти се дощява да ги гушнеш. Разбира се, стига да не си заобиколен от цяла армия от тях. По принцип не са агресивни, но си умират да ви дразнят като ви следват по петите или ви обиждат. С една дума тези малки досадници си търсят белята. Чудно, какво може да подтикне такъв жалък дребосък да се закача с големите "батковци" като хвърля по тях камъни, прави неприлични гримаси или пък им свива ценни предмети. Редките атаки на гремлините стават или когато са се събрали достатъчно много, че да им дойде куража да ви нападнат или когато някое симпатично малко гремлинче е самотно и се чувства застрашено по някакъв начин от присъствието на Избраните.

Забулени сектанти

Личната гвардия на Чернобог – откачени фанатици, въоръжени с рязани двуцевки и автомати. Тормозиха Кейлъб в първия Blood, сега отново са на линия, за да потвърдят теорията, че отмъщението винаги е сладко. Рядко пропускат целта си и през цялото време плямпотят на неразбираемия език на Кабал. Не забравяйте, че тези противни качулатковци могат отвреме навреме да метнат и някоя и друга шашка динамит по вас. Когато чуете добре познатия съскащ звук, не е зле да потърсите укритие.



Новите оръжия

Flayer

Магическа версия на страховитото нинджа-оръжие Кусаригама – представлява тежка кука, прикачена към дълга верига. Ще можете да го хвърляте по противниците си и Flayer ще им нанася щети, докато не се върне в пространствената дупка, от която се изстрелва. Алтернативната стрелба създава капан за враговете ви. Когато гадините приближат, към тях се спуска ураган от куки, които ги омотават и ги хващат.

Combat Shotgun

Полуавтоматична помпа, използвана за военни цели. За разлика от стандартната версия на това оръжие е изключително скорострелна. Не нанася толкова много щети като рязаната двуцевка, но за сметка на това е изключително ефективна на по-големи разстояния.

Алтернативната стрелба изстрелва облак мараня, който освен че ще внесе объркване и смут във вражите редици, ще им просълзи очичките. В нормален режим оръжието използва стандартните Shotgun Shells, но алтернативната стрелба изисква Die-bug-Die.



CIVILIZATION

4000 B.C. | | | | | 3300 B.C. | | | | | 2600 B.C. | | | | | 1900 B.C | | | | | 800 B.C. | | | | | 800

CALL TO POWER

Civilization без Sid Meier?!? Еретична мисъл за повечето геймъри. Да си призная честно и аз самият бях скептично настроен към Call to Power. Недоверието ми се подхранваше допълнително от разни безумни слухове, че новата Civilization ще бъде стратегия в реално време от калибъра на Starcraft и други подобни щуротии. Слава богу, Microprose не са допуснали такива гафове, това се оказаха само празни приказки и отсега бързам да заявя, че опасенията ми се оказаха почти напразни. Дори може да се твърди, че програмистите от екипа на William Westwater и Steve Mariotti направо са изнесли урок на легендата Sid Meier на тема как трябва да се правят походови стратегии.

Civilization: Call to Power се появи само 2 месеца след като самият Sid Meier вече от името на своята собствена фирма Firaxis Games пусна на пазара Alpha Centauri, която също претендира да е продължение на мегахита Civilization 2. Както може би си спомняте, в броевете на PC Mania от февруари и март се спряхме доста подробно на Alpha Centauri, която се оказа нелоша стратегия, но със значителни недостатъци в интерфейса и графиката. На фона на това посредствено представяне на Firaxis естествено се засилиха очакванията към Call to Power, която също беше обявена за наследник на Civilization 2. Любопитното е, че в екипа на играта няма почти никого от главните дизайнери на оригиналната Civilization. Въпреки това Microprose (които притежават запазената марка с името на играта) се решиха да рискуват и пуснаха група сравнително неизвестни програмисти, които трябваше да задоволят високите изисквания на стотиците хиляди фенове на Civilization 2.

Още при първото стартиране на играта опитните цивилизатори ще се почувстват в свои води. Целта си е останала същата: да хванете едно първобитно племе в праисторическата епоха и да го превърнете в модерна супердържава. Средствата за постигането на тази задача също не са променени особено. По време на първите няколко хода ще се почувствате все едно играете Civ2 със значително подобрена графика. Бойните единици се движат по идентичен с предшественика начин, макар че системата за превключване между отделните единици определено се нуждае от сериозно доизпипване и поне в началото често ще ви се случва да пращате своите бойци в неправилна посока, само защото не сте забелязали, че играта не е превключила на следващия unit. Първите няколко открития от технологичното дърво също са до болка познати на почитателите на Sid Meier. Гарантирам ви обаче, че това впечатление ще се разсее най-късно, когато построите settlers. Тогава ще се сблъскате с първата напълно нова концепция в иг-

графика	звук	оценка
71	69	68

походова стратегия

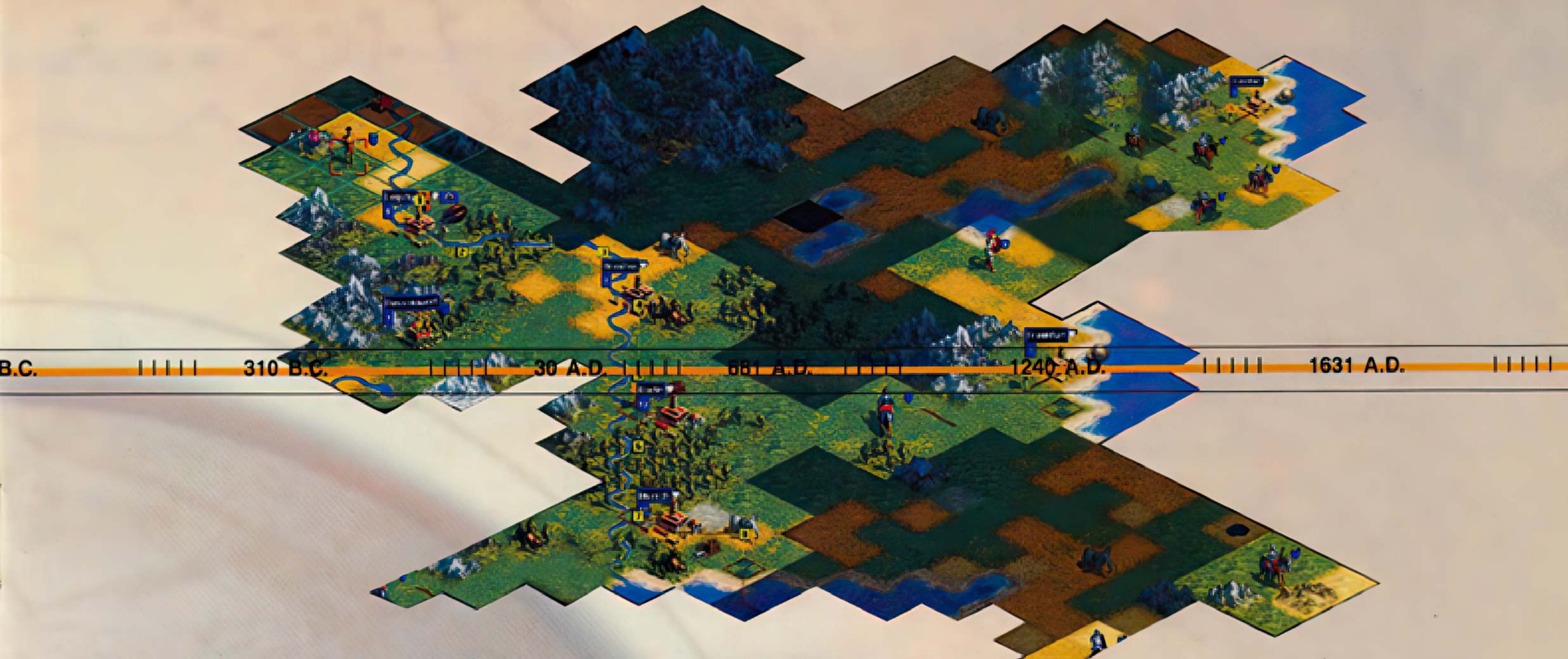
производител

Activision
www.calltopower.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6





рата. За разлика от Civilization 1 & 2 в Call to Power заселниците служат единствено и само за основаване на нови градове. Изграждането на мини, напоителни системи и пътища се извършва от фонд "Public Works" (Обществени средства). В него имате възможност по време на всеки ход да заделите определен процент от общата продукция на вашата държава и след това със събраните ресурси да си купувате необходимите екстри. Предимството на този подход доста бързо става видно. Вече не е необходимо масово произвеждане на settlers/engeneers при всеки по-сериозен технологичен пробив (примерно железници) или заселването на нов континент и последващата дилема какво да се прави с десетките settlers, които след изграждането на съответните придобивки стават излишни. Ако имате съответните ресурси, просто ще можете да си купите необходимата инфраструктура, а ще произвеждате само толкова settlers, колкото реално ви трябват за разширението на държавата. Подобно стоят нещата и при науката. Тук трябва да си определите научен бюджет, от който зависи за колко хода ще получите новите технологии. Преди да ми възразите, че и в Civilization 2 беше така, ще добавя, че в новия продукт на Microprose връзката пари/наука/щастие е много по-сложна. В Civilization 2 данъците служеха за попълване на бюджета, наука и



доставка на луксозни стоки за гражданите (това помагаше да се предотврати недоволството). В Call to Power тези фактори също играят роля, но с няколко съществени допълнения. Вашите граждани не се вълнуват толкова много от лукса, колкото от минималната работна заплата и продължителността на работния ден. Вдигането на доходите обаче отваря дупки в бюджета, а 5-часов работен ден (по възможност в комбинация с висока надница) гарантира щастливи хора, но смъква производителността до критични нива. Естествено можете да се пробвате и като див капиталист от епохата на първоначалното натрупване на капиталите и да карате хората да работят по 12 часа на ден, но бунтовете и стачките съвсем скоро ще ви откажат от тези идеи. Това, разбира се, зависи и от вида управление на държавата. Наред с доста променените, но донякъде познати анархия, монархия, деспотизъм, комунизъм, религиозна държава, република и демокрация, ще можете да се пробвате като лидер на фашистка държава, екологична утопия, технокрация, корпоративна република и виртуална демокрация (това не си го измислям, действително има и такъв строй!). Разбира се, всеки начин на управление си има своите предимства и недостатъци. Примерно при комунизма ще имате невероятна производителност на труда, но науката ви отива на кино, еколозите гарантират щастливо население, но за сметка на това икономиката не е особено ефективна, защото всички производства трябва да бъдат съобразени с влиянието им върху околната среда. Ако искаме да водим агресивна война, е добре да си организираме една фашистка диктатура (фанатизираните отряди от типа на SS и SA вършат чудесна работа на бойното поле и населението престава да се бунтува), а пък ако икономиката има приоритетно значение, е препоръчително да въведете принципите на корпоративната република, която ако не друго гарантира тонове злато.

Като стана дума за държави и държавно устройство е редно да спомена и за опонентите. Call to Power предлага стандартна солова кампания и възможност за multiplayer. Последното едва ли е кой знае колко използваемо в практиката, защото една партия Civilization: CTP обикновено продължава поне няколко часа. Така че повечето геймъри така или иначе ще концент-



рират вниманието си предимно върху соловата игра. А там също има приятни изненади. Още Civilization 2 се отличаваше с доста добър изкуствен интелект. В продължението програмистите очевидно са положили усилия именно в тази насока. Контролираните от компютъра противници действат много коварно и дори на най-лесното ниво оказват сериозна съпротива. Ако пък се пробвате на по-високите степени на трудност, ви чакат изключително напрегнати тактически надхитряния и заплетени преговори с останалите нации. В случай на провал, както обикновено, се стига до война. И тогава ще можете да пробвате ефективността на десетките нови бойни единици, включени в Call to Power. Наред с познатите от предишните игри от поредицата стандартни военни части разполагаме и с доста любопитни нови units. Сред тях има slaver (специалист, който ви набавя роби в противниковите градове), samurai (истински терминатор сред древните бойни части), carrier (самолетоносач), cyber ninja (супершпионин, който е невидим за противниковите части и има почти 100% шанс за успех) и още десетки други. Най-интересни според мен са адвокатите и клоновете на ваши фирми в чужди държави. Чрез тях можете да си изсмуквате ресурсите на противника без той въобще да се усети, че го грабите. Нещо като проявите на МВФ в България. За щастие точно като в предишните части към играта е приложена подробна енциклопедия (този път тя не се казва Civilopedia, а Great Library), в която са включени подробни описания на всички единици, форми на управление, подобрения на градовете и чудеса на света. Като споменах чудесата на света е редно да отбележа, че и тук има драстични промени. На практика от познатите ви от Civilization 1 & 2 чудеса не е останало нито едно. За сметка на това сега можете да си построите Сфинкс, Забранен град, Академията на Конфуций, Лабораторията на Едисън и още над 30 други придобивки, които, разбира се, дават най-различни предимства на цивилизацията, която ги е изградила. Важно нововъведение е и че почти всички чудеса на света имат траен ефект, а не престават да действат след откриването на определена технология. По този начин неприятните изненади като повсеместни бунтове след прекратяването на ефекта на Висящите градини в Civilization 2 ви остават спестени :-)

Друго голямо нововъведение е възможността да заселвате океаните и космоса. С помощта на съответните технологии имате възможност да изградите подводни градове и космически орбитални станции, а в крайна сметка можете да влезете в контакт и с извънземна цивилизация. Предвидени са дори някои футуристични бойни единици като звездни разрушители и силно наподобяващи X-Wing изтребители. Интересното е, че авторите са успели да интегрират подводните и космическите разширения на игралното поле без да разрушават напълно прегледността на картата.

Дотук с добрите неща в играта. Остава да видим недостатъците, които за съжаление не са малко. Най-сериозен е проблемът с движението на бойните единици. Той може бързо да докара по-нетърпеливите геймъри до нервна криза. Ако не внимавате, понякога се оказва, че ваш град е останал без защита, защото без да искате сте пратили всички units от него някъде другаде. Това става, дори когато армията ви е окопана (fortified)! Освен това се случва варвари или противници да нападнат ваш град, а вие изобщо да не разберете, че се водят бойни действия. Още при първата партия варвари превзеха няколко мои града, а компютърът ми съобщи за нападението чак след като вече беше късно. Компютърните опоненти пък правят ходовете си още преди да сте свършили с вашите. Това не звучи драматично, но ако ви нападнат докато си разглеждате Great Library, за да измислите кое откритие да възложите на вашите учени, може да се окаже, че сте загубили половината си армия.

Системните изисквания също са любопитни. Колегата Ник Мортимър ми обърна внимание върху факта, че при 32 MB RAM играта сериозно се забавя. Същото се случва и ако процесорът ви не е Pentium II.

Има и други по-незначителни бъгове, които вероятно ще бъдат изчистени скоро с patch. Засега обаче проблемите си съществуват и понякога сериозно пречат на играта. А това е жалко, защото Call to Power определено има потенциала да стане истинския наследник на Civilization 2!

Никола Дърпатов


RICOH
CD-R
COMPACT
DISC
RECORDABLE
TYPE
74
650MB

S.C.A.R.S.



Какво ли би се получило, ако в едно се съчетаят страхотни визуални ефекти, приличен геймплей, изпипан саундтрак и безумен сюжет? Един от многото отговори на този въпрос е S.C.A.R.S. – Super Computer Animal Racing Simulation – нова игра в каталога на Ubisoft. Хубаво е, че авторите още със заглавието казват много за същността ѝ, защото иначе доста хора биха изпаднали в почуда от меко казано странния външен вид на возилата и от странните като релеф и цветове писти.

Отново сме в бъдещето, около 3000-та година и отново човечеството го е закъсало здраво. Този път няма войни или екокатастрофи, просто компютрите поумняват, поемат контрола върху земята и започват дори да се отегчават. За забавление решават да си организират състезание с коли. Проектират супермощни, свръхвъоръжени, с вид на страховити представители на животинския свят автомобили, които се състезават по невероятно трудни и бомбастично изглеждащи трасета.

Веднага след стартирането на играта прави впечатление тромавият и напомнящ игрален автомат интерфейс и особената цветова гама, която авторите от Ubisoft са използвали. Това не е плод на оригиналност или специфичен стил от страна на производителя – просто играта е писана за платформи като Nintendo64 и Sony Playstation и е адаптирана за PC. По този начин Ubi Soft предлагат продукт, запазил голяма част от особеностите на конзолите. В тази връзка трябва да спомена, че управлението с клавиатура не е прецизно. Трябва ви gamepad или приличен джойстик, за да постигнете добър контрол върху колата. Много важен е изборът на позицията на камерата. Можете да избирате различни режими, но най-подходяща за ралита от този тип е позиция на камерата извън колата, за да можете да наблюдавате какво става около вас.

PC-адаптацията дава възможност на притежателите на по-бързи 3D-карти да играят на разделителни способности до 1024/768. Естествено не е предвиден софтуерен режим, така че 3D-ускорителят е задължителен. Играта поддържа както Direct 3D, така и Glide.

Запомняща се е и музиката – авторите предлагат подходящо по стил парче за всяко трасе – от стил "Досиетата "Х", през агресивен хардрок до ритъм на дивашки тамтами. Звуковите ефекти не се отличават с нищо особено. Различните pick-ups издават специфичен звук, който разнообразява донякъде монотонното бръмчене на колите.

Геймплеят в S.C.A.R.S. е див и безумен. В играта няма да откриете и най-малкия елемент на симу-

графика	звук	оценка
78	65	61

футуристично екшън-рали

производител

Ubi Soft
www.ubisoft.com

изисквания

Pentium 166
16 MB RAM и 3D Video









лация. Можете да спечелите състезанието и без да се сещате за спирачката. А тъй като колите са практически неразрушими, единственото, което ви остава, е да давате газ до ламарината и да громите компютърните опоненти наред. Не случайно казвам компютърни опоненти – S.C.A.R.S. няма "истински" мултиплейър, а само известният ни от конзолите split-screen-режим. Иначе можете да поставяте рекорд за време, да участвате в шампионати, всеки от които с различна трудност. За всяко участие получавате определен брой точки – 10 за първо място, а 1 за шесто. Има и специални бонус-точки, ако успеете да нанесете най-много поражения на противниците си, да направите най-бърза обиколка или да преминете пистата без да ви уцелят. За да продължите на следващото трасе, трябва да се класирате в челната тройка.

Пистите са девет, толкова са и автомобилите, приличащи на различни животни. Пет от тях са на разположение от самото начало, а останалите четири се получават като бонуси. Всяка от колите притежава различни, общо пет характеристики: скорост, ускорение, управление, броня и оръжие, но те като че ли не оказват особено влияние върху крайния резултат.

Ubi Soft сериозно са се потрудили по отношение на оръжията. По време на играта могат да бъдат използвани всички оръжия, но не повече от две едновременно. На разположение са следните: turbo – краткотрайно, но мощно ускорение; magnet – изстрелва се пред опонентите ви, като ги привлича и задържа няколко секунди докато наваксате изоставането; seeker – самонасочваща се ракета, boomerang – след като го изстреляте започва да се върти около колата и помита всичко, което се докосне до нея; timebomb – активира се автоматично и експлоадира 20 секунди след като я вземете, можете да я оставите на пътя или да я закачите за намираща се близо до вас кола; stinger – спуква гумата на противника, stopper – преграждa пътя на противника пред вас; round of bullets – патрони, с които можете за кратко да забавите някои от опонентите ви и shield – щит, който ви предпазва от оръжията на противниците, но за сметка на това не можете да използвате други оръжия докато е включен.

S.C.A.R.S. е поредното доказателство, че прибързаното адаптиране на игри от игрални конзоли за PC не е особено удачен вариант. Липсата на мултиплейър, лошият контрол с клавиатура, странният, тромав и нетипичен за PC интерфейс са недостатъци, които трудно ще се компенсират от иначе приятния геймплей и чудесната графика.

Владислав Маринов

Искало ли ви се е да попиратствате на своето домашно PC, но наистина, а не както го правят подгонените напоследък софтуерни пирати? Желаете ли да развеете знаме с череп и кръстосани кости и да се гмурнете в отдавна отминалата епоха на бруталните морски сражения?

Ако това е така, новата игра Corsairs е нещо, което ще ви се отрази добре. Тя е един светъл лъч на фона на иначе еднообразната маса от стратегии в реално време, които масово се роят на геймърския пазар напоследък.

Corsairs е нелош клонинг

на класическия военноморски хит Pirates! и неговия осъвременен вариант Pirates! Gold. Двете игри бяха създадени от гениалния Сид Майер още в епохата, когато гордостта на родната дигитална индустрия, наричана още Правец-16, се намираше в своята младенческа възраст. За жалост и двете изглеждат доста грозни и несъвършени според геймърските стандарти в края на 90-те. Така поклонниците на битките с платноходи бяха принудени или да си развалят очите с изображение 320X200 точки, или просто да се откажат от своето любимо занимание.

С Corsairs обаче мъките им поне за момента приключват. Играта е дело на не особено популярната френска фирма Microids. Тя е известна най-вече с това, че разпространява голяма част от продуктите на Monolith из Западна Европа, с изключение може би само на Германия. (Не е учудващо, тъй като французите и швабите определено не са първи приятели.) Това обаче е тема на друг разговор. Важното е, че европейски производител на игри пак се оказа по-изобретателен от ограничените янки!

Corsairs е първата стратегия в реално време, която е концентрирана само върху битките по вода. Ще можете да се върнете в началото на 18-ти век, когато Англия, Франция, Испания и Холандия са си оспорвали лидерството в Световния океан. Както се разбира от името на играта, вашият главен герой е корсар или "узаконен" пират. В началото той е капитан на кораб и може да се бие на страната на французите или англичаните. Героят разполага със специално разрешение от монарха на съответната държава, което му дава "право" да плячкосва плавателните съдове и колониите на останалите страни. Част от плячката отива за нуждите на кралската корона, а останалото – за капитана и неговия екипаж. Казано с други думи, можете да грабите в името на някоя "справедлива кауза".

Действието на играта е оформено като отделни мисии. За разлика от Pirates!

ще громите вражески флотилии по целия свят

а не само в Карибите. Можете да посетите и моретата край Австралийското крайбрежие, Азиатс-







CorsairS

графика	звук	оценка
74	71	82

стратегия

производител

Microids

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1

кия регион и дори остров Мадагаскар. Постепенно трябва да оборудвате цяла морска ескадра, способна не само да потопи всеки вражески кораб, но дори да превземе която и да е колония на друга държава. Можете да управлявате поотделно всеки плавателен съд от вашата флотилия. Имате възможност да избирате измежду десет вида бойни гемии – корвети, фрегати, бригантини, клипери и какво ли още не. Всяка от тях може да носи точно определен брой оръдия, повече или по-малко хора и се придвижва с различна скорост. В зависимост от това трябва да подбирате тактиката си – стрелба от разстояние или директна атака. Освен всичко друго можете да внедрявате шпиони на борда на противниковите кораби или в техните колонии. Те ще ви дават подробна информация за това с какви сили и ресурси разполага опонентът ви.

В зависимост от вашите желания можете да помитате противниковите сили с оръдеен огън или да ги взимате на абордаж. За разлика от Pirates! тук можете да подбирате боеприпасите, които ще използвате. Някои видове гюлета повреждат корпуса на корабите, други са предназначени за избиване на жива сила, трети правят платната на решето и на практика обездвижват вражеския плавателен съд. Както и в Pirates!, сте принудени да се съобразявате със силата и скоростта на вятъра. Въздушните течения могат да бъдат най-верния ви съюзник или да ви хвърлят право в лапите на вражеска армада.

Едно от интересните нововъведения в Corsairs е, че

ръкопашните битки

следват принципите на истинските стратегии в реално време. В предишните пиратски игри героят можеше да наблюдава безучастно двубоя с противниковия екипаж или най-много да се дуелира с вражеския капитан. Сега вече можете да ръководите всеки един от моряците, включително капитана на кораба и главния корсар, тоест вашия основен герой. Всеки от тях се сражава по различен начин и има по-добри или по-лоши бойни умения. Ще забележите, че ако ваш капитан бъде ликвидиран, моряците започват да се паникьосват. Ако пък не дай си боже загине вашият корсар, тогава просто трябва да презаредите играта. Абордажите изключително наподобяват битките във Warcraft, само че с пирати. Единственият кусур на тези сражения е, че когато трийсетина озверели моряци се впуснат в ръкопашен бой с поне толкова противници, настава едно наистина невъобразимо меле. Поне за мен не беше никак лесно да запазя малката си армия в някаква стройна формация повече от 10-20 секунди. В един момент всеки мой моряк започваше да се бие с когото му падне. Но може би абордажите действително са били толкова хаотично нещо...

Друга новост в сравнение спрямо Pirates! е

възможността да развивате и своите колонии

Можете да строите по-мощни укрепления, които да отблъскват набезите на врага, да си изградите фар, чрез който да забелязвате противника на по-голяма дистанция или пък сух док, където да строите или ремонтирате корабите си по-бързо. Разбира се, можете да продавате заграбените стоки или да печелите от разликата между курс "купува" и курс "продава" в различните колонии, ако предпочитате по-миролюбивите тактики.

Интерфейсът на Corsairs също съдържа няколко нелоши хрумвания. По края на екрана са разположени икони, които показват посоката към вашите плавателни съдове, намиращи се извън зрителното поле. Тези икони ще ви помогнат да разберете дали даденият кораб е обект на нападение или не. Ако искате лично да направлявате неговите действия, просто трябва да кликнете с левия клавиш на мишката върху съответната икона и веднага се озовавате в епицентъра на бойните действия. Така за секунди можете да се местите от единия до другия край на картата.

Новата игра на Microids е стратегия в истинския смисъл на думата. Целта на Corsairs не е само да кръстосвате Световния океан и да тършувате из трюмовете на всеки изпречил се кораб. Често ще се налага да разделяте ескадрата си на части, да оставяте морски патрули на някои стратегически места или пък да пазите с някои от своите кораби ключовите съюзнически пристанища. Т.е. Corsairs е нелош хибрид между Pirates! и Command & Conquer, но в морски вариант. Това обаче не бива да ви смущава – играта наистина си я бива.

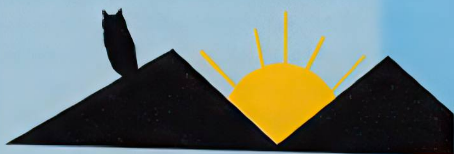
Моргън Кроу







писма



Писмо от Twin Peaks*, BG

Здравейте,

пише ви ваш фен от едно затънтено градче, наречено Две могили. Казвам се Симеон и искам да ви кажа, че сте доста добри в това, което правите, а именно списанието PC Mania. Единственото, което не ми харесва в него, е много, ама много малкият му обем. Гледайте за в бъдеще да го увеличите. И вземете да му увеличите тиража, защото не го намирам из цяло Русе. Пожелавам ви да продължите все така добре.

Симеон Кънев
simka82@mbox.infotel.bg

Привет на българския Twin Peaks!

Радваме се, че списанието стига до всички кътчета на родината. Сега по твоите забележки. От този месец пак вдигнахме обема и PC Mania вече е 68 страници, а ако всичко върви с досегашните темпове, може скоро да помислим и за още :-) Относно тиража – от доста писма научаваме, че в някои градове има недостиг на списания, въпреки че печатаме над 10 000 броя. И по този въпрос вземаме мерки, но за съжаление не всичко зависи от нас. Най-сигурният начин да си гарантираш редовното получаване на PC Mania си остава абонаментът. Всички абонати получават списанието с препоръчана поща или куриер!

**Twin Peaks – Две могили (бел. прев.)*

...Много се радвам, че любимото списание вече е 64 страници. Приятно съм изненадан, че ще има рубрика, специално подготвена за писмописците. За съжаление аз все още нямам компютър, но знам много за него или ако ви звучи по-добре "достатъчно" много, за да се оправя с най-елементарните работи, защото почти всеки мой приятел има компютър и събирам информация оттук-оттам. Моята най-голяма мечта е да имам компютър, а тя е на път да се сбъдне. На целия екип пожелавам много здраве и успехи...

Въпроси от мен: Ще съществува ли рубриката "пароли" в списанието (а не само на диска) и ще има ли рубрика за конзолите?

Чао от мен,

Иван!

Иване, пожелаваме ти в най-скоро време мечтата ти да се сбъдне!

Да, ще има рубрика с пароли и в списанието, за нашите читатели, които нямат CD-та (в Dirty Little Helper на диска има пароли за абсолютно всички игри). За съжаление поради липса на място ще включваме само най-големите хитове.

Част от игрите, за които пишем, излизат и за конзоли. Не смятаме да правим отделна рубрика за тях.



...К'во ни изкефи в списанието?

Всичко! И много се изкефихме, когато прочетохме, че PC MANIA вече ще бъде 64 страници! Голям кеф!!!

К'во ни изкефи в CD-то?

...ъ-ъ-ъ...Всичко!!!

PC MANIA!!! – *казваме всеки път, когато видим новия брой.*

В момента ви пишем от "гроба" (игрите и програмите ви направо ни заколиха!)....

Лично ваши фенове,
Росен Такев (Ross!) и Александър Йолов (Sash!) от София

YES!!! – казваме и ние, всеки път, когато четем вашите писма!

Нашият абонат Марин Иванов Иванов от Хасково, ул. "Граф Игнатиев" №9 спечели RIVA TNT от специалната томбола на PC Mania.

Моля да ни се обади в редакцията!

На 31 май изтича гратисният период, който беше даден на българите от Microsoft, за да легализират своите пиратски копия на Windows. След това започват масови проверки на граждани и фирми. В казионната компютърна преса се сипят заплахи, че белезниците започват да щракат.

Във връзка с това искаме да чуем и вашето мнение: Пишете ни какво мислите за акцията на Microsoft. Ще успее ли тя да се справи с пиратството и какво мислите за пиратския софтуеър въобще.

В следващия брой ще публикуваме вашите най-интересни мнения по темата.



Дали ще получите или не даден quest зависи от огромен брой фактори – от най-различни характеристики на персонажа, от извършването или обратно – от отказа да извършите определени действия преди това, от репутацията изцяло или в определен град, от наличието или отсъствието на определен предмет в inventory-то на персонажа, от това дали използвате male или female герой и не на последно място – от случайността.

Досега не съм срещал абсолютно пълно walthrough по отношението на наличните quests – и вероятно никога няма да се появи, така че не разчитайте на някакви гениални открития от моя страна; въпреки това ще се опитам да посоча някои моменти, където евентуално е възможно наличието на други quests и освен това ще се радваме да получим поща от вас, ако успеете да откриете нещо ново. Имайте предвид, че за да завършите играта ще трябва да решите реално не повече от 4-5 загадки, всичко останало е само за забавление!

Оттук нататък продължавам в телеграфен стил, защото иначе ще се получи четиво с продължения до 2000-ната година! Освен това ще избягвам някои повторения – например във всеки град да говорите с всички и да претърсите всяко достъпно място за полезни предмети – ако не ви вижда някой, разбира се; друга особеност – повечето от търговците имат поне по една лавица с допълнителни стоки – така че във всеки магазин изпробвайте да претърсите всяка маса или етажерка (но си запазете играта преди това, за да не стане някой фал). Последно – запазвайте си играта често в различни слотове – особено преди очевидно важни разговори.

ARROYO

Започвате пред входа на храма, издигнат в чест на вашия прадядо – героя от Fallout I – задачата ви е да се доберете до дълбините на храма и да вземете автентичния vault-dweller костюм на прародината. Всъщност това е tutorial за тези, които не са играли предната част – за всички останали тези моменти са доста досадни. Тук новаците ще научат тактиката "hit and run" – полезна, когато се биете в hand to hand или melee бой и противникът има по-малко action points (AP) от вас. Същността на тактиката е – нанасяте само един удар и се отдръпвате на максималмото възможно разстояние. Противникът трябва да "похарчи" AP, за да се доближи до вас и няма изобщо да му остане възможност да ви нанесе удар. Освен това тук ще се научите да използвате умението "lockpick" – особеното е, че нямате нужда от истински lockpick, за да го използвате – наличието на истински lockpick само повишава до определена степен умението ви в тази област; ще се научите също как да взривявате врати и да забелязвате и отбягвате (или обезвреждаме) traps.

Възможно е да бъдете отровен – отбележете си, че всяка отрова с течение на времето отслабва и напълно изчезва от организма на героя ви. Сериозно препятствие е само ръкопашната битка с един воин от селото – ако имате голям показател speech, вероятно ще успеете да се измъкнете с приказки, а female герой може би има допълнителни възможности!

След храма получавате основната си задача от бабата в селото – да намерите в град Klamath търговеца Vic, да откриете къде е Vault 13 и бързичко да донесете в селото един комплект G.E.C.K... с една дума – елементарно!

Посетете шамана на селото и се излекувайте безплатно; получете quest да изтрепете две плюещи растения в градината му с билки (лесна работа) и научете от какво се прави healing powder. Разговаряйте с всички останали – ще поправите механизма на кладенеца, ще получите +5 melee skill и +5 HtH skill и ще получите quest да намерите едно куче. То се намира в областта NW сред тълпа от geckos. Не се бийте – използвайте sneak и освен кучето намерете треви за healing potion. Тръгнете S към изхода на селото – пазачът на висящия мост има специално копие. Изтъргувайте с леля си (или открадвете) парче кремък и вие също ще имате такова копие (не че ще ви е особено полезно).

KLAMATH

Прочетете info-то на таблото и влезте в кръчмата. Ще научите, че търговецът Vic е изчезнал. Приемете да откриете липсващия трапер и откупете

Sulik – той е първото ви другарче. Сулик е добър в ръкопашен бой, но веднага щом имате възможност, го въоръжете със SMG. Приемете да сложите дърва в алкохолния дестилатор на пияндето – на S и е пълно с geckos – използвайте sneak. Обаче не тръгвайте да спасявате трапера, докато нямате по-добро въоръжение – той не е заек и няма да избяга. Говорете с дебила пред къщата и приемете да му помогнете да пази кравите.

Ще трябва да се справите с няколко скорпиона, което е елементарно и ще получите предложение от двама братя да им помогнете да отвлекат кравите на дебила. Не знам какво ще стане, ако приемете – аз отказах. Идете в другата кръчма – там ще получите +10 HtH и +10 melee. Можете да победите двамата братя на канадска борба – но не намерих някаква полза от това; кръчмарят ще поиска да му кажете къде е дестилаторът на пияндето – също не знам какви са последиците.

От досегашните разговори на картата ви трябва да се появят местоположенията на градовете Den и Redding. Преминете в Trapper Town (W) и вземете ключа за подземията (или използвайте умението си lockpick).

Ще намерите две-три ценни неща – първия ви пистолет – наистина за момента ще ви се струва безценен, гумени ботуши и един чарк за бъдещата ви кола – за съжаление безполезен засега. Може да отидете и към района NW – там има един страшен робот! Преди да хукнете обратно обаче, го огледайте добре – той е повреден и е прекрасна мишена за тактиката hit and run!

В един от труповете има yellow keycard – не намерих някой, който да е успял да я използва за нещо!

Den

Доста досаден град – пред всяка сграда дебнат малолетни крадци – ако хукнат към близкия търговец след като преминете покрай тях, значи са ви открадвали нещо!

Мен ме вбесиха и за малко да ги изтрепя – само че много ще ви падне репутацията. Може би, ако имате висок speech, ще можете да се спазарите за "закрила" с тартора им – един от търговците.

Първата спирка е при Becky – тя ще поиска да приберете даден от нея заем – елементарно за изпълнение, ако обаче се смилите над длъжника и му помогнете, при определени условия (не знам какви) той ще забогатее след няколко месеца и ще ви се отблагодари наистина доста добре. Вторият quest на Becky е да върнете книгата и – тя е захвърлена някъде на земята в източната част на града – при това на случайно място – ако обичате да гоните пиксели по екрана, този quest ще ви хареса. Следват Lara и бандата и – първо трябва да откриете какво е скрито в църквата на E – запазете си играта, тъй като успехът ви зависи от показателя speech. Вторият е да поискате разрешение от Metzger бандата на Lara да се пребори за парче от баницата със съперниците си (които пазят църквата), третият quest е да намерите слабост в бандата на съперниците (имат party през нощта) и последният е да им помогнете в битката.

Посетете механика Smitty в автомобилното гробище. От него по-късно ще получите работещ автомобил – ако му намерите определен чарк и 2000$.

Време е да отидете на E – там има долнопробна кръчма и публичен дом. Собственикът ще ви изпрати да разберете защо Becky продава пиячката толкова евтино. Ударете три бързи ракии при Becky и тя ще ви каже, че си е направила дестилатор. Върнете се на E – новият quest е да унищожите дестилатора – не знам как може да стане, но пък можете да убедите собственика, че му е по-изгодно да купува запасите си от Becky, вместо да ѝ унищожава машинката!

Стигаме до

Metzger и The Slavers Guild

Това е мястото, където вашият герой може да стане истински лош – като се присъедини към роботърговците. Все пак предлагам да направите това, когато експериментирате и преигравате по-късно – като за начало подобре се въздръжте! Vic е там затворен – трябва да поправи едно повредено радио – върнете се в Klamath и от колибата на Vic вземете друго радио за резервни части. После остава само да откупите Vic от Metzger и готово – имате си ново другарче в групата, което при това е добър стрелец (поне за началото) и притежава добър repair skill. Освен това ще ви съобщи, че е закупил манерката със знака на Vault 13 от Vault City.

Посетете сега "ресторанта" на Mom. Разговаряйте с келнерката за котката и с един от пияниците – Karl (не му давайте пари обаче, преди да сте му чули пиянската му история – всъщност тя се оказва истина). Занесете ядене на Smitty и изчакайте да мръкне – слезте в полунощ до крайната къща на S и излушайте призрака (е, и такива глупости има). Върнете се при Mom и разпитайте за призрака, след което обратно на W и намерете начин да вземете откраднатия амулет от продавача на наркотици Joey. Дайте го на призрака и погребете костите в гробището на E. Освен това можете да претърсите и другите гробове – ще намерите някои полезни предмети, но ще получите "званието" grave digger.

Следваща спирка – Vault City! По пътя обаче ще се натъкнете на

Modoc

Тук има няколко странични quests, от които ще получите добро кожено яке-броня и автоматична пушка (и двете са полезни в началото на играта). Тук е и един от нецензурните моменти – ако имате достатъчно висока charisma и нисък speech, можете да се окажете женен за местната к**ва (или за брат ѝ – който е бисексуален и освен това има навика нощно време да отскача до обора и да използва кравите – не за да дои мляко!). Досадният момент е, че и двамата не ста-

ват практически за нищо, освен да заемат ценен "slot" за NPC, така ще трябва да се отървете от тях. Поне за k**вата имаме няколко възможности – най-лесно е просто някой да я убие, но истинският джентълмен не постъпва така с дамите! Много по-изгодно е да я оставите да проституира (в бара в Den East) или поне да я продадете за робиня! Най-баналната възможност е свещенника-пияница в New Reno да ви разведе срещу бутилка ракия.

Главният quest в Modoc е да разберете какво става в Ghost Farm – елементарно е, особено ако преди това сте разпитали Karl в Den. Освен това трябва да намерите липсващия Johny – който се е загубил и е в пещерите под Ghost Farm.

Допълнително може да се наемете да пазите кравите на местния касапин от диви кучета, да изтребите плъховете от градината на Farrel и да намерите липсващия златен часовник – който е отмъкнат от огромен molerat! Къде точно се намира и как да стигнете до него, ще трябва да откриете сами – но е под земята, ще имате нужда от експлозив и от малко съобразителност при използването му!

Освен това Rose прави в бара си прочутия си омлет от яйца на Deathclaw – можете да я преборите, ако искате (не Rose), но не видях някаква особена полза от това.

Vault City

Този град е разделен на две – същинския Vault City, който е предназначен само за citizens, и Courtyard – за всички останали. Оттук Vic е закупил вашата скъпоценна манерка – разговаряйте с продавача и реалната полза е, че на картата ви ще се обозначат още няколко града. Най-доброто нещо обаче е барманът Cassidy – ако сте с положителна репутация, ще го присъедините към вас – а той е доста добър с пушката!

Ако имате ниска charisma, ще трябва да се разделите с Vic – но поизчакайте засега малко! В Courtyard ще получите и няколко дребни quests – да намерите плуг за един от фермерите, да откупите от Vault City мъжа на една от местните жителки, да излекувате един болен от радиационно отравяне и да поправите машината AutoDoc на един самозван лекар (Vic ще ви помогне). Освен това можете да си спестите малко разкарване, като намерите куклата Никсън на едно малко дете и после се помотаете още малко около него. Резултатът е, че ще намерите гаечен ключ (wrench) – който ще ви е необходим в самия Vault City. В противен случай трябва да ходите чак до Redding – най-близкото място, където има втори гаечен ключ.

Следващата ви непосредствена задача е да успеете да влезете вътре в самия град. Един от начините е да си закупите фалшиви документи за citizenship. Вероятно този номер е успешен, ако имате висок speech, но на първо време ви препоръчвам да се въздържате от него. Не би трябвало да имате проблем да получите Day Pass, като си свалите бронята и покажете своя автентичен vault dweller костюм (всъщност има още поне два начина да го получите).

След като сте влезли – договорете се с кръчмарката да ѝ доставите малко контрабанден алкохол (вас ви претърсват на влизане, но не претърсват другарите ви), откупете Joshua, получете първия си quest от шефа на охраната – да разузнаете района около град Gecko; разчувствайте малко шефа на информационния център и ще получите няколко безплатни книжки; закупете 1 бр. tools. Идете в Maintenance Center... Изненада!!! Оказва се, че Vic е бащата на механичката Val – една доста неприятна личност. Обещайте ѝ, че ще ѝ доставите 1 бр. pliers (tools) и 1 бр. wrench. Би трябвало вече да ги имате – дайте ѝ ги и продължете N докато стигнете до First Citizen Lynette.

Следва малко "ах" и "ох" по повод на вашия костюм (пазите си манерката, нали), но след като приключите с емоциите се оказва, че за да получите необходимата ви информация, ще трябва да станете пълноправен citizen. Един от начините е ако имате висок science skill (не знам колко висок ще е достатъчен) и висока интелигентност – и понеже вероятно няма да ги имате, то ще се наложи да изпълните една дребна работа за Lynette – в близкия град Gecko, населен с ghouls (ако помните от Fallout I – това бяха дефектните мутанти), има повредена атомна електроцентрала, която изпуска радиация от охлаждащата си водна система и трови водата на Vault City. Начините да се изпълни задачата са повече от един и според Lynette най-добрият е централата заедно с всички ghouls да направи едно хубаво "Bo-oom"! Изнизвате се и се понасяте към Gecko!

Gecko

Това е единственото място, откъдето можете да намерите необходимата ви част за колата (а без нея сте за никъде), затова се заемете най-напред с тази задача, особено ако наистина решите да направите "бум"! Говорете първо с Harold и Lenny (можете да вземете последния за спътник, ако сте мазохист и искате играта да ви стане потрудничка) – Harold ще ви каже, че от във Vault City може да се намери някакъв чарк – "Magneto ала-бала", но и ще ви каже, че ако съвсем се спре охлаждащата система, централата ще гръмне – т.е. изборът по-късно е ваш!

Идете сега в Gecko North и говорете с търговеца – той ще поиска да откриете неговия приятел ghoul, който е изчезнал някъде в Den – приятелят му е в къщата, където беше момичето-призрак и го показват на любопитните в ролята на египетска мумия! Продължете към автомобилното гробище и говорете с механика – той разполага със частта за колата, но трябва да му доставите в замяна един комплект "SuperToolkit"; освен това ако му донесете от складовете на централата някакъв си "Transformer еди-какво си", ще получите безплатен upgrade на

оръжието си.

Следващият разговор е с трети ghoul, който ще ви предложи да занесете диск с икономически разчети във Vault City, доказващи колко ще е голяма изгодата за Vault City, ако атомната централа заработи нормално и Vault City купува необходимата си енергия от тях. За последно можете да влезете под земята, където ще срещнете някакъв шантав култ, ръководен от molerat-мутант. Тук като че ли има някакъв дребен бъг, защото плъхът-мутант отново ще ви прати да получите диск с икономически данни от предния ghoul. Не знам дали за по-късно ще има някаква разлика, ако получите двата еднакви диска или останете само с единия. Засега стига с Gecko.

Vault City

Обратно при Val, за да си получите наградата – един безплатен Supertoolkit! После продължавате напред и отивате при първия консул McClure. Обяснявате му номера с ремонта на централата и получавате разрешение да вземете от Amenities Center необходимата ви част "Magneto и т.н.". Дайте му и диска с икономическите данни. Кажете му, че ако поправите централата, Lynette ще се отметне и няма да ви направи citizen – ще получите неговата гаранция, че няма да има проблеми.

На излизане вземете магнето-частта и минете през шефа на охраната да си приберете наградата и да получите следващия quest – да разузнаете пътя за NCR. Разпитайте го също и за проблемите им с непрекъснатите атаки от някакви странни raiders.

Gecko

Получете си първо частта за колата и хайде вътре в централата. За да стигнете до самия реактор, трябва да имате три броя разноцветни key cards (ако не искате да се биете) – можете да ги намерите из разните шкафчета или просто да ги откраднете от часовите (ако си падате по това).

Тук вече ще трябва да вземете решение – ако искате да ремонтирате централата, трябва или да убедите (с повече умение speech) един от местните ghouls да монтира магнетото, или да използвате ремонтния робот – чрез поредица от глупави и безсмислени команди; най-лесното е обаче да претърчите и с помощта на Vic да си направите ремонта сами (и да се излекувате с 1-2 Rad Away).

Ако решите да взривите централата, най-лесно е да убедите глупавите ghouls, че трябва да се затвори вентила на охладителната система и те сами ще свършат работата (обаче аз поне не направих така и не знам как биха се развили събитията в последствие)! Ако изберете да отремонтирате централата, ще трябва и от един от механиците ghouls (Festus) да получите и диск с данни за централата, които да бъдат оптимизирани после с помощта на компютрите на Vault City.

Vault City

Вече сте пълноправен citizen и с разрешението на консул McClure можете да оптимизирате данните за централата; а благодарение на статута си на citizen имате и достъп до местната Vault 15 и до компютрите и складовите помещения, разположени там. Между другото, ако още не сте взели Cassidy, е крайно време да изгоните Vic – оставете го при дъщеря му и при всяко посещение на града я убеждавайте, че трябва да нормализира отношенията с баща си (това е дребен страничен quest).

Vault 15

Там ще намерите работещи компютри – за оптимизирането на диска, (който после ще трябва да върнете обратно в централата на Gecko) и за някаква, но за съжаление почти безполезна информация.

В складовите помещения ще откриете доста полезни неща – най-полезното е един memory modul (спомняте си за тях от предното списание) и един speech modul – ще ви трябва по-късно за евентуален ремонт на компютъра на Vault 13 (но ще има и откъде да го купите). Ще ви трябва strength 8, за да отворите някои от вратите – използвайте наркотици, ако е нужно! Не пропускайте и вентилационната скара на ниво две – там нещо трака и това нещо са 50 бр. energy cells!

На най-горното ниво на Vault 15 е разположен медицинският кабинет, обзаведен със специализирани компютри. Ще имате нужда обаче от doctor skill поне 75, за да можете да се възползвате напълно от съществуващите възможности. Дори да нямате необходимия skill, пак има защо да поговорите както с Dr Troy, така и с медицинската сестра. Докторът евентуално ще ви поиска да му доставите мостра от наркотика Jet – но този quest не винаги се появява по това време, така че не знам кой е факторът, който го "включва".

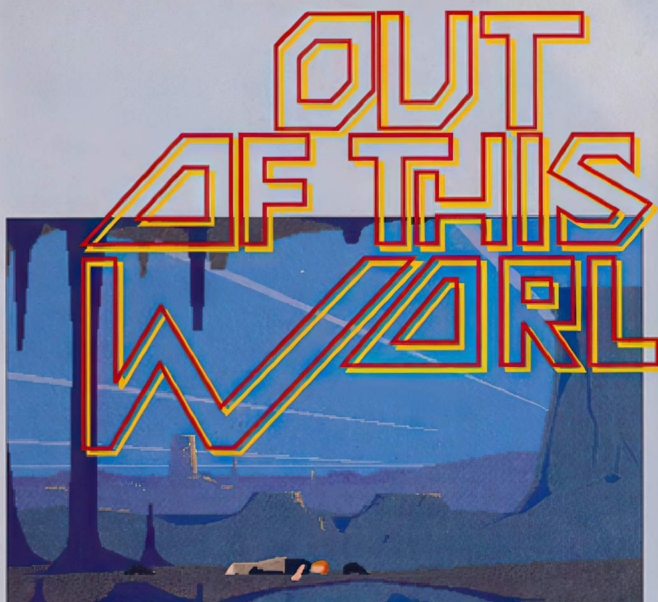
Притежанието на наркотици във Vault City е строго забранено, така че можете да издадете доктора на Lynette и пак не знам какво ще последва по-късно от това (моят герой беше много добричък и избягваше всяка постъпка, която евентуално би навредила на ангелската му репутация)! Ако обаче всичко мине гладко, след известно време Dr Troy ще произведе jet antidote, необходим за град Redding.

При разговора със сестрата в зависимост от характеристиките на героя ви можете да постигнете цели четири цели: да си чукнете среща с нея; да ѝ подскажете, че радиацията може да се отразява неблагоприятно върху наследствените качества на гражданите на Vault City; да я убедите, че малко излизане на "чист въздух" извън града може да бъде интересно и полезно, и последно да станете донор на "чиста" (незаразена с радиация) сперма за гражданките на Vault City (и после ще станете многодетен татко)!!!

Ако обаче по-късно качите doctor skill 75 или повече, непременно ще трябва да се върнете обратно – отварят се цял куп нови възможности!

Генко Велев

OUT OF THIS WORLD





Култ, култ, култ! Така реагират по-отраканите геймъри, когато се спомене играта Another World, (известна още под името Out of This World). Авторът Eric Chahi (който е и програмист, и дизайнер) може спокойно да бъде наречен един от най-великите създатели на игри, наред със Sid Meier и Tim Schaffer. Тази игра, появила се преди цели 8 години, е един от най-големите му шедьоври, а освен това е и основоположник на цял нов жанр. Съществуването на игра, която е интерактивен филм, тогава предизвика изумление. Докато играете никога няма да ви доскучае, защото всеки следващ проблем изисква различен подход и трябва да напрегнете въображението и фантазията си до краен предел. Естествено не става дума за някаква особена форма на куест, която е толкова невъзможна за минаване, че само психопат би се навил да я играе от началото до края. Напротив – игрите от типа на Another World (които за нещастие съвсем не са чак толкова много), са интуитивни и предизвикателни за изиграване без да са дяволски трудни. Единствената понова игра, с която може да се направи паралел, е Heart Of Darkness, която естествено е дело на същия автор.

От неповторимото интро, което и сега изглежда интересно, макар малко ръбесто, разбираме историята на един млад учен. Той подготвя експеримент с ускорител на частици, но става жертва на авария и попада в друго измерение. Самата игра е много добре замислена фантастична приказка, която си струва да изживеете.

Спасявайки се на косъм от едно водно чудовище, няколко пълзящи гадинки и един не съвсем пълзящ звяр, главният герой попада в ръцете на недобронамерените тузземци. Новият свят е доста интересен – варварски настроени жители със султанско управление, гладиатори, арени и... супермодерни лазерни оръжия, телепортаторни системи и танкове (и големи червени птици и едни гадини с много, ама много зъби). В тази "гостоприемна" обстановка нашият човек успява бързо да си намери сърътник (!!!) и да започне нелека борба за живота си. Не очаквайте, че ще трупате планини от мъртви тела. Основната идея на Another World е да мислите комбинативно, като в някои случаи дори противниците могат да свършат нещо полезно. Преминавайки през много премеждия и помагайки си взаимно, главният герой и мускулестият му чуждоземен приятел трябва да успеят да преодолеят препятствията по пътя към свободата.

Движещите се обекти в играта са векторни (в това число и главният герой) и е забележително как при нивото на технологиите от началото на 90-те години авторът е успял да нарисува всичко (играта е създадена от точно двама души, като вторият е правил само музиката). Има и моменти на интерактивно вплетени анимации, което също е огромна стъпка напред.

Макар че се играе само с 5 клавиша, Another World може да ви отнеме часове при първото изиграване. Иначе игралното време е кратко и ако съумеете да минете перфектно всичко, ще се събере не повече от половин час (на нас ни трябваше час и половина докато си спомним детайлите). Освен това ще се убедите, че удоволствието от една сериозна игра не зависи само от качеството на графиката и количеството 3D-ефекти. Another World е една от първите игри с 3D-анимации и това съвсем не е малко постижение за 1991.

Жалко, че напоследък оригиналните идеи не се котират високо и като че ли постоянно играем n-тите части на сапунени сериали. Another World също има своеобразно продължение – Flashback, но там нивото на интерактивност е пониско. Не знаем дали Fade to Black може да бъде причислено към продълженията ѝ, но със сигурност втора игра като Another World няма. Играли сме я на Amiga, PC и на всевъзможни конзоли, което само по себе си говори за нейната популярност. На играта са присъдени 4 престижни награди, между които и златната награда на Enchanted Realms за 1993-та.

Освен с Айфеловата кула и любовните си техники френският народ е известен и с още нещо. Фирми като Delphine Software и Cryo са изградили железната репутация на френските фирми за компютърни игри. Въпреки че е малко вероятно да се влюбите от раз в Another World, горещо ви препоръчваме да си я пуснете.

Георги Пенков, Боян Спасов

производител
Delphine Software www.delphinesoft.com
изисквания
IBM-съвместим компютър

rollcage







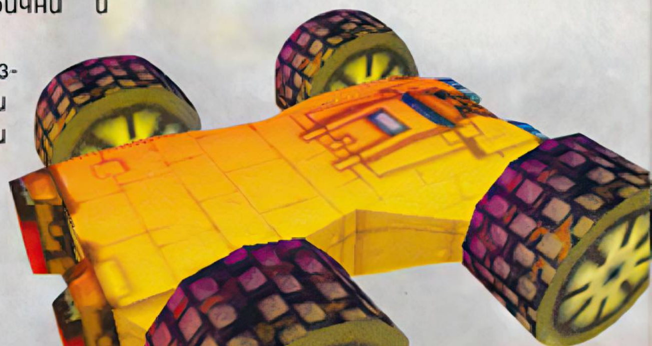
Обикновено се отнасям с подозрение към адаптирането на игри за конзоли към PC. Това ми подозрение обаче бе разбито на пух и прах от новия хит на Psygnosis – Rollcage. Играта е толкова различна като геймплей, че е трудно да бъде сравнявана. Заглавия като Deathcarz, MadTrax, S.C.A.R.S. и други от този жанр бледнеят на фона на сътвореното от Psygnosis.

Преди да започнете да играете забравете представите си за реализъм, гравитация и други физични закони, тъй като тук те не важат и единственото, което остава, е 100% адреналин, шеметни скорости, купища оръжия и непрекъснат екшън на фона на главозамайващи графични и звукови ефекти.

В Rollcage можете да избирате между 6 различни пилоти, всеки с различни характеристики и коли, чиито настройки не могат да бъдат променяни. Колите, както в повечето футуристични екшън-ралита, си приличат доста, но това така или иначе няма особено значение, тъй като автентичното усещане за скорост, динамичното действие и прекрасно оформените писти до голяма степен компенсират този недостатък. А на външен вид возилата напомнят болиди от Формула 1, но с гуми от камион. Големината на гумите не е случайна, тъй като основната идея в Rollcage е да можете да карате навсякъде – по вертикални стени, по тавана на някой тунел, висейки с главата надолу, така че у вас да бъдат предизвикани усещания и емоции като в Descent, но на колела. Това може да смути някои от почитателите на игрите с коли, тъй като на моменти се губи ориентация, но не бързайте да се отказвате, защото се свиква бързо. Rollcage е найбързата игра с коли, която съм срещал досега. Все пак скорости от порядъка на над 400 км/ч са нещо ново за този жанр.

Пистите са 15 на брой и предлагат гледка, която заслужава да се види. Изключително добре са подбрани цветовете, релефът е невероятен, изпълнен с остри завои, скокове и тунели. Трасетата са пълни с изненади – можете да минавате по кратки пътища или с помощта на някое страховито оръжие да разрушите сграда, скала или каквато си изберете подробност от пейзажа.

Въоръжението на колите ще на-





графика	звук	оценка
90	81	77

Футуристично екшън-рали

производител

Psygnosis
www.rollcage-game.com

изисквания

Pentium 166
16 MB RAM и DirectX 6.1
4MB 3D Video





мирате по пистата под формата на различни pick-ups, но едновременно не можете да имате повече от две оръжия. Leader Missile, която безпощадно проследява и уцелва водещата кола, ми е любима. За щастие, колите не могат да бъдат разрушени, тъй като авторите от Psygnosis са впрегнали въображението си да измислят какви ли не безобразно точни и лесни за употреба футуристични пушкала, от които могат да ви настръхнат косите. Така че не се надявайте да разбиете противниците си и да гледате с радост как избухват в пламъци, тъй като това просто не може да стане. Целта, както на всяко състезание с коли, е да пристигнете първи. Основната ви задача е с помощта на оръжията, които съберете, да забавите колкото може повече компютърните си опоненти.

Можете да изберете няколко варианта на игра – аркаден, шампионат и поставяне на рекорд за време. Шампионатът се състои от серии от по три писти. В зависимост от това на кое място сте финиширали, получавате и съответен брой точки. За да стигнете до следващия кръг, трябва да се класирате на първо място.

Една от големите изненади на Rollcage е мултиплейърът. В тази връзка ще имате възможността да играете през LAN, TCP/IP и модем към модем. Предложена е също така и възможността за игра до четирима души на един компютър в режим "split screen". С разработването на добър мултиплейър авторите са ударили точно в десятката, тъй като истинската прелест на Rollcage е във възможността да се изправите лице в лице, или поточно гума до гума срещу човек, а не срещу компютърни противници, които в тази игра не се отличават с особена интелигентност. Един от основните минуси е че когато играете срещу компютъра, победата идва прекалено лесно. Няма да ви се налага да натискате спирачка, дори можете и да не използвате оръжията си, тъй като AI-то на компютърните ви опоненти е толкова ниско, че те обикновено не са в състояние да се справят с иначе лесните писти, камо ли да се опитат да ви затрудят кой знае колко. Друг сериозен недостатък са прекалено кратките писти, но за сметка на това броят на обиколките, които можете да направите е между 3 и 50! Недостатък е и не особено прецизният контрол с клавиатура, който може да ви създаде доста неприятности. Така че, ако сте решили да спечелите по-лесно състезанието, един приличен геймпад би свършил добра работа.



Rollcage впечатлява най-вече с графика. Поддържаните стандарти са Direct 3D и Glide, като особена разлика в специалните ефекти няма, просто притежателите на Voodoo ще трябва да се примирят с разделителни способности до 800/600 и не толкова ясни и контрастни цветове. Ако разполагате със съвременна Direct 3D-карта, не е проблем да си позволите игра в режим 1280/1024 в 32-битов цвят. Тогава ще се насладите на невероятни светлинни ефекти, изпълнени с живи, истински цветове експлозии, изключително детайлни и разкошно изглеждащи фонове. С чиста съвест мога да кажа, че като графика тази игра е без конкуренция в жанра.

По подобен начин стоят нещата и със звука. Rollcage радва ухото с много добър, реалистичен пространствен звук. Шумът от ракетните двигатели на колите, грохотът на срутващите се небостъргачи, експлозиите от различните оръжия са изключително разнообразни и впечатляващи. Ако разполагате със звукова карта, поддържаща четири говорителя, ще се потопите в истински 3D-звуков свят. Саундтракът е в унисон с динамиката на играта и би се понравил особено на феновете на Fatboy Slim.

Rollcage ще се хареса на hard-core-геймърите, които си падат по шеметни скорости, много адреналин, масови разрушения и непрестанен екшън. Не мога да кажа, че би се понравила на почитателите на автосимулаторите, тъй като в нея няма никакъв симулативен елемент. Но дори и на тях бих препоръчал да опитат Rollcage в мрежа изживяването определено си струва!

Владислав Маринов



Най-сетне се появи стратегия, която може да бъде достоен съперник на Civilization! При това не става въпрос за някоя от многобройните по-добри или по-слаби имитации, а за стратегия със съвсем оригинален gameplay, собствен напълно уникален облик и великолепно намерен баланс между различните аспекти на играта. Може би помните, че първата игра за съжаление имаше цял куп недостатъци, включително такива, които я правеха безинтересна, ако успеете да оцелеете през първите 200-300 хода (дори на най-високата степен на трудност – "high-on-impossible"). Същевременно това по всяка вероятност беше и играта с най-лошата възможна поддръжка – излезе само един-единствен patch, отстраняващ някакъв незначителен недостатък – липсваха дори нови сценарии и исторически карти. Въобще SSI се държаха, като че ли са махнали с ръка "Станало, каквото станало, карай да върви...". Ето защо се отнасях с голямо недоверие към появата на продължението – и толкова по-огромна и приятна бе изненадата ми!!! Не можах да повярвам на очите си, когато видях какви промени бяха внесени и как бяха отстранени абсолютно всички проблеми на играта – било на gameplay, било свързани с балансирането на различните части на стратегията. Основният принцип е запазен, но на практика се е получила тотално нова игра! И ще повторя още веднъж – много уважавам игри като Civ I и Civ II, харесвам и някои от техните преработки, но като фен на стратегиите не мога да не се радвам, че най-сетне се е появило нещо действително различно и почти безупречно!

графика	звук	оценка
72	78	77

походова стратегия
Frog City/SSI

производител

www.ssi.com
P90

изисквания

16 MB RAM и DirectX 6.1

Историческо действието започва през 1500-та година,

когато всички европейски нации с претенции за водеща роля в света се втурват в надпревара за откриване на нови земи и за завоюване на колонии. От тези колонии се докарват огромни количества злато и сребро, както и най-разнообразни и екзотични стоки – подправки, ценни кожи, захар и тютюн. В играта са предвидени до 6 действащи участници – така наречените Great Powers. Това са Англия, Испания, Португалия, Холандия, Франция и Швеция (включването на Швеция в списъка на колониалните държави предизвиква известно недоумение – по това време Швеция играе сериозна роля в Европа, но пък успехите ѝ в колонизирането на новооткритите земи са съвсем символични – доколкото си спомням шведите имали някакво фортче далече на север на американския континент, но след поредната война решили, че поддръжката му струва прекалено скъпо и го подарили на някоя от другите нации). Освен на тях, честта да се намират в Европа, се е паднала и на шест Minor Nations. Тяхната задача е да доставят суровини, да купуват материали и да бъдат завоювани – със сила или чрез дипломация! Завоюването на "спомагателните" държави е от огромно значение, защото трябва да контролирате 50+1 процента от тери-







торията на Стария свят, за да спечелите и защото те са източник на безкрайно важните за успеха ви храни!

В началото на играта от картата можете да видите единствено европейските територии и първата задача на всички съперници е да изпратят

кораби, които да открият богати и добри за колонизиране земи

Следващата стъпка се състои в отвоюването на новооткритите територии от коренните им жители (пак със сила или чрез различни дипломатически мерки) и в разработването на новопридобитите богатства. После обикновено идва ред и на шестте европейски Minor Nations и след като всички свободни територии са вече разпределени започва голямото дебнене между основните участници в надбягването – шестте Great Powers, сред които е и вашата държава.

В първата игра основната тежест падаше върху парите – разполагахме ли със стабилен приток на пари, обикновено можехме да си купите всичко необходимо и да постигнете всяка набелязана цел. Сега обаче нещата са поставени на значително по-различна основа – вече всичко зависи най-вече от снабдяването с материали за оръжие и строежи и от храната!!! Пак имате нужда от пари, но те се използват почти само за дипломация и за research (неголеми суми са необходими за обучаване на специалисти и за разходите, свързани с атакуването на чужди провинции). Разбира се, можете да търгувате с различни суровини и стоки, но обикновено суровините, които се предлагат, са значително по-малко от нуждите ви и ако разчитате на внос, няма да оцелеете задълго.

Играта е коренно различна от Civilization и въпреки това споменах, че имаме нужда от пари за research! Действително, на пръв поглед има прилика, но принципите, върху които е основано изобретяването, при Imperialism II, са доста различни – и доста по-реалистични. В Civilization е съвсем нормално едната нация да напада с танкове и самолети Stealth, докато другата се отбранява с мускетари и бронзови топчета! На практика обаче поне в Европа такива големи разлики в технологичните познания не са били възможни – просто естествената размяна на идеи и информация е била достатъчна, за да може и най-ревниво пазеният секрет да стане известен и на другите страни. Ето защо в новата игра, стига поне една страна да е изобретила вече дадена технология, сте в състояние да я придобиете напълно "безплатно" след известно време. Освен това използването на шпиони също помага до голяма степен – и тук пак има голяма разлика от Civilization, която е в съответствие с реалността: примерно чертежите за строежа на нов вид боен кораб са огромна купчина – само във филмите за Джеймс Бонд един шпионин би отскочил и би ги откраднал наведнъж (т.е. за един game turn) всичките! На практика шпионирането би продължило доста дълго време и би дало само откъслечни резултати – оттук идейка, оттам кръмарска хвалба на пиян майстор... Ето защо използването на шпиони само съкращава значително времето, за което вашата нация докопва някое чуждо изобретение, но не може да извърши чудо и за един game turn да получите всичко!

Дотук добре, но всичко това ви дава ролята единствено на догонващ – по този начин винаги ще бъдете поне една стъпка след другите и едва ли ще успеете да постигнете особени успехи. Ето защо ще се наложи да заделите някакви парици и да се опитаме да вземете преимущество пред другите в определена област. През това време вражеските шпиони няма да спят – този път ще се краде от вас и преимуществото





ви едва ли ще трае повече от десетина хода.

Майсторлъкът е да успеете да се възползвате от предимството си през тези десетина хода

и да успеете да завладеете важни провинции или пък да потопите и плените голяма част от търговската флота на съперника!

Фомулата, по която се развива икономиката в играта, изглежда проста: имате нужда от плат (за работно облекло), за да вербувате нови работници; можете да изпратите тези новобранци директно на работа или да ги дообразовате за по-висококвалифицирана работна ръка, да пратите част от тях в армията или да образувате екипажи за бойни и търговски кораби. Има един огро-о-мен проблем и той се нарича ХРАНА! Всеки двама работници (към числото на работниците се прибавя и всеки воински unit, и всеки екипаж на кораб) изяждат абсолютно всеки ход по един комплект "grain-fish/cattle). Храната може да се складира, но не може да се купува и продава, така че ако останете за повече от един ход без храна, ще останете и без работници – а това вече ще е пълна катастрофа! За да разполагате с храна (или с каквато и да е суровина), трябва първо да имате находище, то да се свърже с път със столицата ви или с пристанище и найнакрая да бъде разработено – като продуктивността му зависи от овладените технологии и от степента на разработването му (до четири степени). Изключение е само рибата – всеки морски или речен участък от картата (tile) произвежда една-единствена единица риба – но за да я получите, трябва отново да сте построили пристанище и освен това и да я превозите! Сега вече опираме до втората главна идея в стратегията – можете да използвате не това, което добивате, а това, което добивате и превозвате!!! Добрата новина е, че всичко (с изключение на рибата), което се намира върху вашия остров (континент) и е свързано посредством път със столицата ви, се превозва автоматично по сушата без вашето участие и без да е необходимо да правите каквито и да е било разходи. Но всички ресурси и всички храни, които са извън вашия континент (или които не са свързани чрез път със столицата ви) трябва да извозите с търговската си флота! За целта ще се наложи на подходящо място да построите пристанище, да свържете пристанището и съответното разработено находище с път, да заделите необходимите търговски кораби и да им укажете кои ресурси и храни да извозват... и май това е, стига само да не сте в състояние на война – защото тогава врагът ще се опита да наложи блокада на пристанищата ви и ако не успеете да контраатакувате или бързо-бързо да измолите мир, само за няколко хода ще останете без флот – а това означава без ресурси, без оръжие и без храна!

И понеже дотук говорихме само за икономика – все пак, за да спечелите играта, е не-






обходимо да контролирате поне половината + една от европейските провинции. Вероятно ще успеете с помощта на дипломацията да завладеете някоя и друга територия – но каквото и да правите,

рано или късно ще се наложите да водите мащабни военни действия!

Формулата и тук е проста – териториите са разделени на провинции и всяка провинция има по един град. Завладявате го и готово – владеете и неговата провинция, а като превземете столицата на една държава, тя престава да съществува! Основен елемент на войната е строителството на фортове – можете да ъпгрейднете всеки форт (ако разполагате с ресурси и съответните технологии), до три степени. Градовете без фортове са лесна плячка – такива са обикновено всички населени места в новия свят; построеният форт дава обаче известна защита за защитниците (от 30 до 50%) плюс по една тежка артилерия за всяка степен – т.е. форт от първа степен има едно оръдие, а от трета степен има цели три "вградени" артилерии и това вече е сериозна сила! Като вземете предвид, че имате и ограничение на максималния брой units, с които можете да атакувате, то форт от трета степен с пълен брой защитници е практически непревземаем, освен ако нямате сериозно предимство във военните технологии! Тук вече ще имате голяма нужда и от вашите пълководчески умения – фронтална атака към подобна провинция е самоубийство, но ако наложите морска блокада ще лишете врага от част от ресурсите и от храната – и може той да не е в състояние да създаде нови войски на мястото на унищожените! Освен това можете да направите "фалшиви" атаки – например да подготвите 2-3 морски десанта и да струпате войски край границите на други провинции. Това ще принуди противника да раздели войниците си в няколко града, а ако ви се открие възможност, не се колебайте да превърнете "фалшивата" атака в истинска и да превземете някоя лошо защитена провинция! Ако и това е недостатъчно, но пък сте наложили ефективна морска блокада и имате сериозно предимство в производството, можете действително да проведете няколко самоубийствени атаки – целта ви ще бъде не да превземете града, а да унищожите максимален брой противникови units и евентуално фортовата артилерия (независимо от вашите загуби). Загубата на всички оръдия води до намаляване на форта с една степен – т.е. следващия път ще имате насреща си вече форт от втора степен, а е твърде вероятно противникът да не е в състояние наново да възпроизведе всички загинали units... Междувременно се опитайте да сключите съюз с трета страна – това автоматично вкарва вашия враг във война на два фронта и още повече би разредило редиците на защитниците на форта!

Играта е невероятно добра за всички привърженици на класическите стратегии!!! Не успях да намеря някакви сериозни недостатъци (освен не особено добрата анимация на бойните действия) от началото до самия край! В първата част обикновено достигахме до такава степен на развитие, че играта застиваше в патова ситуация – никой не можеше да постигне военна победа и трябваше просто търпеливо да се изчакат резултатите от поредното гласуване. Сега вече ще се наложи да бъдете под пара до последния момент – балансът на играта е така направен, че ще бъде много трудно да станете пълновластен господар (освен може би на най-ниската степен на трудност) – винаги е възможно нещата така да се извъртят, че само за два хода да се превърнете от хищник в безпомощна жертва!

Генко Велев

FALCON 4.0



Falcon 4.0 е може би най-реалистичният симулатор на изтребител F-16, създаден до момента. След близо пет години разработка, фирмата Microprose е създала нещо като умален вариант на самолетен тренажор в елитната военна авиошкола "Top Gun". Можете да прекарате няколко седмици пред екрана на своя домашен компютър и да откривате все нови и нови неща за щатския боен самолет F-16. Управлението на Falcon 4.0 е толкова усложнено и близко до действителността, че след като го овладеете, сигурно съвсем спокойно ще можете да седнете зад щурвала на някой истински военновъздушен "Сокол" и да се втурнете в която и да е люта авиационна касапница. Преди това трябва да направя една уговорка – Falcon 4.0 не е за всеки, особено ако си я включите на максимална трудност. Това е един от най-трудните симулатори, с които съм се сблъсквал до момента. От друга страна обаче, ако го овладеете, никоя друга игра от този тип няма да може да ви се опре.

Това, което обаче жестоко ме подразни в тази игра, е, че тя е връх на американския военновъздушен нарцисизъм. Когато играете на Falcon 4.0, ще останете с не особено правилното впечатление, че американските военновъздушни сили са най-великите в света, а всички останали са пълни боклуци и не могат да се хванат и на малкия им пръст. Тлъстото, близо 600-странично ръководство за играта, прелива от комсомолски възторг по адрес на щатските оръжия и техните уникални възможности. Това доста ми напомня на постоянните безмозъчни суперлативи за съветските бойни системи в списания от типа на "Техника молодьожи".

Действието на Falcon 4.0 ще ви запрати чак на далечния Корейския полуостров, тоест на майната си. Там фирмата Microprose ще ви организира нещо като втора Корейска война. Изненадващо войската на Севера започва масирана кампания срещу обединените сили на Сеул и американската армия. Механизираните дивизии на любимия водач Ким Чен Ир (син на покойния велик вожд Ким Ир Сен)

прегазват Южна Корея като нива с ориз

и окупират почти целия полуостров. Съюзническите войски са изтикани в самия край на Корея и са изправени пред поражение. В този момент на помощ, разбира се, трябва да се притекат вездесъщите американски авиоасове. С удари от въздуха янките трябва да изтикат назад армията на Ким Чен Ир и с железен юмрук да върнат мира и благоденствието в цяла Корея...

Звучи ви малко познато, нали? Отново Чичо Сам раздава правосъдие, където сметне за добре. Не бих се учудил, ако следващият пакет с мисии за Falcon 4.0 пресъздава въздушна кампания срещу демоничния сръбски лидер Слободан Милошевич и неговите "главорези", които поголовно избиват мирните албански терористи от Армията за освобождение на Косово (АОК). Не бих се изненадал, ако Microprose извади на бял свят и продължение, където самолетите на янките раздават правосъдие в някоя си държава България, в която правителствените войски тероризират смелите мюсюлмански борци за независимост от Армията за освобождение на Кърджали (АОК), например ;-) Но какво да се прави, лицемерните янки започнаха да използват за пропаганда дори компютърните игри. Нека обаче не ви занимавам с кипящия антиамериканизъм, който ме налегна, откакто като НАТО започна на сипе ракети и бомби над главите на западните ни съседи.

Та значи да се върнем към Falcon 4.0 и описаната в него нова Корейска война. Играта съдържа три сценария в зависимост от това как започвате – с изнесени напред войски, в състояние на блокада или с армия, която е пред разгром. Най-интересното във Falcon 4.0 е, че мисиите ви не са фокусирани само върху действията на играча. Те пресъздават битката на цялото бойно поле – не само във въздуха, но и на земята. Целият радио ефир ври и кипи от съобщенията, командите и предсмъртните викове на бойците от двете враждуващи страни. Действията на пилота влияят върху изхода на цялата кампания, но не в такава степен, както би ви се искало. За жалост въпреки петгодишния подготвителен

графика	звук	оценка
78	87	91

самолетен симулатор

производител

Microprose / Hasbro Interactive

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1











период, играта е пълна с бъгове. Често се случва изтребителите от вашата ескадрила да се приземят веднага след излитането или да получите заповед от някой летящ команден център AWACS да атакувате цели, които се намират на неколкостотин километра. Понякога Falcon 4.0 просто безпричинно ви изхвърля в Windows и то в най-интересния момент от играта. За щастие Microprose продължава да пуска пачове за играта, които би трябвало да отстраням част от тези кусури. Според някои слухове обаче основният пач разваля изкуствения интелект на противниковите пилоти. Не успях да усетя разликата, тъй като предпочитах да си избирам възможно най-безмозъчните врагове.;-) Въпреки това обаче играта си остава ужасно трудна, дори за печените компютърни асове. Приземяването на изтребителя например е истински ад. Почти сигурно е, че първите десетина опита ще завършат със строшен преден колесник и кацане по корем. Презареждането във въздуха пък се оказа истинска акробатика.

Арсеналът на вашия изтребител, както и на противниците ви, също е направен максимално автентично. Във Falcon 4.0 ще се сблъскате със всички видове образци бойна техника, които са на въоръжение в НАТО и държавите от бившето съветско обкръжение. Ръководството и help-ът на играта наподобяват енциклопедия на въоръженията и кратък курс по пилотиране. Малко странно е, че в този симулатор няма никакви боеприпаси, които са произведени от европейски оръжейни концерни. Но в крайна сметка нали янките се опитват да докажат, че са най-велики.

Преди да влезете в битка в севернокорейската армия трябва да преминете тренировъчен курс от 31 мисии. Няма грешка, мисиите наистина са 31. Всяка от тях е предназначена да ви научи на точно определен детайл от управлението на изтребителя или използването да дадена оръжейна система. Ще трябва да овладеете излитане, кацане, използването на ракети с топлинно, лазерно и радарно насочване, маневри за заблуда на врага и всякакви други авиационни тънкости. Тренировъчният курс е изработен и се ръководи от истински пилот – американския ас Пете Бонани. Ако слушате съветите му и си водите записки, някой ден наистина можете да седнете в кабината на F-16.;-)

В графично отношение Falcon 4.0 е доста прецизно изработена игра, но аз лично харесвам повече изображението на F-16 Aggressor. За него обаче ще ви разкажа след един-два месеца, когато създателите му изчистят бъговете от бета-версията. Иначе графичната платформа на Falcon 4.0 е истинско наказание за по-слабите компютри и вероятно ще ви принуди да се замислите за поредния (но не последния) ъпгрейд. Достатъчно бърз Pentium с 64 мегабайта памет ще понесе прилично само тренировъчните мисии и единичните въздушни битки. Когато си включите някоя от трите кампании обаче, изображението задължително ще започне да се "къдри". Ако нямате поне 400-мегахерцов Pentium и 128 RAM, досадните зацикляния не ви мърдат, както и видеоускорител да имате.

Морган Кроу









Jazz Jackrabbit 2

the secret files



Прегледайте няколко произволно избрани броя на което и да е българско издание за PC-игри. Ще намерите 3D-екшъни, куестове, всевъзможни стратегии (походови и в реално време), симулатори и какво ли още не. Добрите arcade-игри обаче почти отсъстват. Много пъти сме се питали и с Боян Спасов, и с много други приятели защо, по дяволите, излизат толкова малко arcade-игри за PC. Отговорът за мен все още е мистерия. Може да се каже, че в последните няколко години са се появили толкова малко наистина хубави arcade игри за PC, че могат да се изброят на пръсти. Едно добро предположение е, че производителите на компютърни игри за PC не смеят да се конкурират със заглавията, излизащи за Sony Playstation, Nintendo и т.н. За щастие има и смелчаци...

графика	звук	оценка
72	69	71

jump and run

производител

Epic Megagames
www.jazzjackrabbit.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1

Epic Megagames от много отдавна се опитва да пробие с jump&run-екшъни на PC-сцената. Безспорно най-големият им хит е Jazz Jackrabbit. Втората част на играта излезе миналата година по това време, а сега Epic предлагат и mission pack - Secret Files. Сюжетът (ако може да се говори въобще за такъв), експлоатира добрата стара приказка за враждата между зайци и костенурки, но с романтични елементи. След пускане на играта веднага ще разберете, че сте на страната на зайците и трябва да преведете героя през сума ти премеждия. Макар че има забележими нововъведения, идеята си е все същата – бягаш, трепеш и събираш каквото ти падне по пътя (моркови, зеле...).

Героите в Secret Files са трима-Jazz, братовчед му Spaz и Lori, която изглежда много привлекателно за заек;-) Всеки от тях може да тича, да хвърчи с ушите (много е гот:-) и има специално умение – мадамата например може да изпълнява един доста изненадващ удар. По време на играта можете да оборудвате героя си с горелка, базука и др. разрушителни пособия. Те се използват за избиване на де каквото срещнете, за разбиване на стени и отваряне на сандъци с подаръци.

Играта поддържа наистина голям брой графични режими – от 320x200 в 8-битов цвят до 640x480 16-битов цвят. Декорите и графиката като цяло са наистина добре изпипани, макар че има какво още да се иска от качеството на движенията на главните герои. Авторите са наблъскали всевъзможни графични ефекти – на заден фон се движи нещо като небе (което всъщност е фрактална картина), около главния герой всичко е по-ярко (сякаш е осветен от прожектор), менютата са раздвижени наистина диво и т. н.

Освен стандартния single player можете да играете мултиплейър, като екранът се разделя на две и може да се комбинира с мрежова игра - Вариантите са много и това е една от причините играта да е популярна и по Interenet. Интересно е, че у нас игри от този вид не се котират и ако искаме достоен противник, е най-добре да го търсите по мрежата, а не в близкия компютърен клуб.

Георги Пенков

SCI-FI pinball







През последните месеци феновете на компютърните симулатори на флипери бяха оставени на сухо от производителите. Единствено Empire Interactive (Pro Pinball: Big Race USA) и Microsoft (Pinball Arcade) пуснаха заслужаващи отбелязване игри от този жанр. Fox Interactive явно са усетили задаващата се пазарна ниша и в началото на април зарадваха геймърите със своя Science Fiction Pinball. За разлика от всички останали флипери през последната година Science Fiction Pinball не залага на 3D-графика. Авторите явно са се вдъхновявали най-вече от култовото заглавие Balls of Steel, което предизвика фурор през миналата година и за сетен път доказа, че добрият дизайн може да компенсира в голяма степен липсата на модернистични графични ефекти. Програмистите от Gigawatt Studios са избрали същия път и използвайки лицензите за най-големите научно-фантастични кинохитове на 20th Century Fox през последните десетилетия, са създали 4 наистина впечатляващи маси. В Science Fiction Pinball са включени The Fly, Predator, Buffy - The Vampire Slayer и Aliens. Има и скрит пети флипер, който обаче става достъпен чак след като подобрите рекордите на всички маси. В играта не са пресъздавани действително съществуващи флипери и това обстоятелство е дало на дизайнерите широко поле за експерименти. Всичките маси са направени с много фантазия и освен стандартните bumpers, рампи, multiball и малки бонус видеоигрички включват и екстри, които не са възможни при истински флипери. В Aliens например на игралното поле отвреме навреме се появяват гадни извънземни и вашата цел е да ги уцелите в рамките на определено време, за да получите съответния бонус. Подобни изненади има и в Predator, където дори е включен боксов мач с извънземното чудовище, а топката се пуска от прелитащ хеликоптер! Естествено в Buffy - The Vampire Slayer и The Fly също има доста скрити бонуси, а по време на играта на всички маси ще можете да видите и откъси от съответните филми, по които са направени флиперите. Специално внимание заслужава и втората маса по филма The Fly, която е предвидена като специален бонус за pinball маниаците и точно пресъздава оригиналния флипер от 60-те години. За да стигнете до нея обаче, ще трябва доста да се потрудите, защото преди това ви предстои подобряване на доста рекорди по останалите маси :-)

Графиката за съжаление не впечатлява с нищо особено. Липсата на 3D не се отразява фатално на играта, но аз поне не мога да се отърва от впечатлението, че ако авторите бяха помислили и за включването на третото измерение техният продукт определено щеше да има потенциала сериозно да конкурира серията Pro Pinball на Empire Interactive. За звука могат да се кажат само суперлативи. Музиката е ненатрапчива и създава идеален фон за играта, а Gigawatt Studios щедро са използвали лицензите на 20th Century Fox и са включили десетки звукови ефекти от самите филми, които са служили за основа на съответните маси.

Никола Дърпатов

графика	звук	оценка
61	73	64

флипер

производител

Gigawatt / Fox Interactive
www.foxinteractive.com

изисквания

Pentium 166
32 MB RAM, 2 MB Video

STARSIEGE



Ако сте закоравял геймър, на чиято съвест тежат няколко изпотрошени клавиатури и джойстици, това заглавие би трябвало да ви звучи доста познато. Ще ударите право в десетката, ако предположите, че Starsiege всъщност е третото продължение на култовия Mech-симулатор Earthsiege на фирмата Dynamix. За пореден път имате възможност да подкарате своята десетметрова крачеща бойна машина срещу стоманените легиони на озверелия суперкомпютър Промитиъс...

В интерес на истината Starsiege би трябвало да се води четвърто заглавие от поредицата. Преди около два месеца Dynamix пусна на пазара играта Starsiege Tribes, която обаче е предназначена единствено за двубой в мрежа (или в Интернет) и няма почти нищо общо със съименника си. Тя наподобява по-скоро Quake 2, отколкото симулатор на крачещ "танк". Макар че излезе по-рано, мултиплейър-версията всъщност е продължение на Starsiege. Нейното действие се развива едно хилядолетие след събитията в оригинала и в нея няма нито една механизирана бойна машина. Така че нека приемем описаната тук игра за истинската трета серия на Earthsiege.

В действителност

Starsiege е доста по-близо до чистия триизмерен екшън

отколкото до симулацията. Найчесто срещаният недостатък на повечето симулатори е, че геймърът трябва да съсредоточи почти цялата си енергия в разучаване на максимално усложнения интерфейс и в самото управление на бойната машина, независимо каква е тя. В повечето случаи сраженията остават на втори, дори на трети план и са просто един не особено значителен детайл. При суперреалистичните самолетни симулатори например е доста по-сложно да се приземиш, без да счупиш колесника си, отколкото да поразиш вражески изтребител с ракета от типа "стреляй и забрави".

Но не се притеснявайте, Starsiege не е такава игра. Управлението й е максимално опростено, за да можете спокойно да се отдадете на битките. Играта съдържа четири тренировъчни мисии, които са предостатъчни, за да овладеете тънкостите в управлението на вашия стоманен титан.

Мазен дикторски глас (който според производителите е на пенсионирания "джедай" Марк Хамил) ще ви обясни как да подбирате своя арсенал, как да групирате различните си оръжия в така наречените "огневи вериги" (т.е. кои пушкала да стрелят едновременно), как да се ориентирате чрез сателитната навигация, как да направлявате действията на подопечните си крачещи бронемашини. Между другото това с "огневите

графика	звук	оценка
88	72	90

3D-екшън/симулация

производител

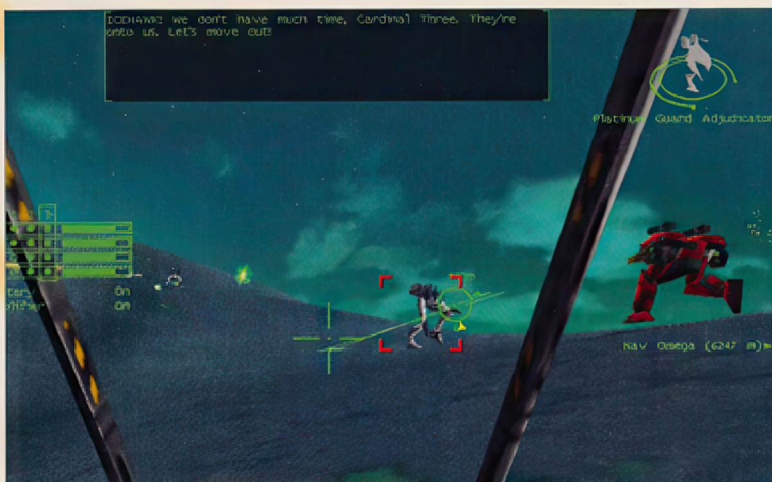
Dynamix / Sierra
www.starsiegeplayers.com

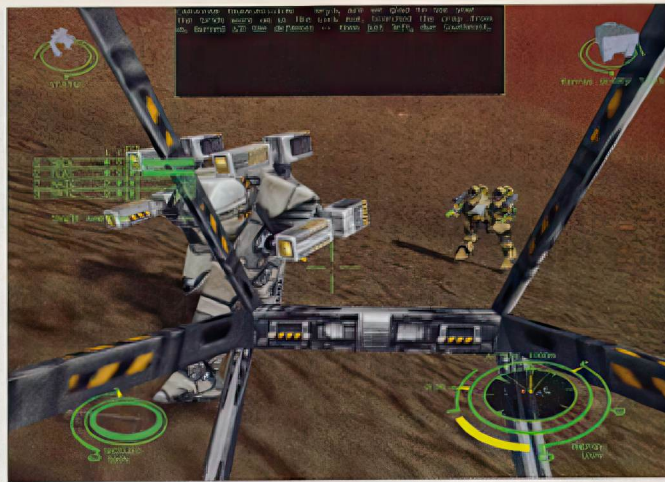
изисквания

Pentium 166-200
32 MB RAM, DirectX,
Win 95/98 или Win NT













вериги" е доста ценно хрумване, тъй като можете да си изберете колко енергия да отива към оръдията и колко за презареждане на щитовете.

Все пак нека не се отплесвам в детайли, преди да хвърля малко светлина върху завръзката и сюжета на играта. А те са доста подробно разказани. Ако си купите оригиналната версия на Starsiege, с учудване ще откриете, че

историята е описана в тлъсто 180-странично ръководство

Ако обаче не сте кой знае какъв любител на четенето, просто можете да се метнете на борда на своя двукрак брониран звяр и да трепете наред...

Действието на Starsiege за пореден път се върти около първия в историята на човечеството Изкуствен Интелект, който е способен да се самообучава. Суперкомпютърът се нарича Прометиъс (или ако предпочитаме – Прометей) и е създаден от гениалния учен доктор Соломон Петерсън през 2422 година. По поръчка на Северноамериканската Префектура Петерсън сформира и корпорацията Сентинел Кибертроникс, която трябва да снабди всички крачещи танкове с изкуствен интелект. Гигантските бойни машини се наричат HERC-ове (което произлиза от HERCULAN). Кой знае защо обаче аз предпочитам да ги наричам Mech-ове. Какво нещо е навикът, а?

Та значи в началото на 25-ти век всички пилоти са изритани на улицата и са заменени с киборги, които в играта се наричат Кибриди. Чрез тях суперкомпютърът Прометиъс контролира всички бойни машини и работни ресурси на Северноамериканската префектура. След успешния старт на програмата създателят на уникалния суперкомпютър е елиминиран от ръководството на Сентинел Кибертроникс.

Постепенно доктор Петерсън започва да се страхува от своето кибернетично творение. Изкуственият интелект постепенно преминава към твърде самостоятелни действия. За да защити човечеството от потенциалната заплаха, Петерсън създава тайна организация под името Безсмъртното Братство. Той решава да прехвърли съзнанието си на електронен носител, който да бъде имплантиран на мястото на неговия главен мозък. Така ученият се превръща в киборг и практически става безсмъртен.

Докато трае трансформацията на доктор Петерсън,

суперкомпютърът Прометиъс напълно откача

Когато се докосва до съзнанието на своя създател, Изкуственият интелект с ужас разбира колко нелогични същества са хората. Затова той ги обявява за низши животни и приема себе си за следващо звено в естествената еволюция. Суперкомпютърът започва да програмира в съзнанието на своите киберслуги секретни директиви, които съдържат план за изтребление на цялото човечество.

През 2602 година Прометиъс разрушава контролиращата го сис-









тема за сигурност и повежда своите бойни машини срещу хората. Цивилизацията е почти смазана. Група уволнени пилоти под ръководството на самозвания генерал Амброз Гирлинг обаче създават организацията Terran Defense Force. Малката група бойци разполага с няколко Mech-а и започва да се бори срещу компютърната армия с тактиката на чакала – светкавични удари и бързо бягство.

Петерсън и неговото Безсмъртно братство създават своя независима комуникационна мрежа, чрез която поддържат бойния дух на хората. Ученият се присъединява към новосформираните въоръжени сили и е обявен за "Гласа на човечеството". След серия успешни операции земните въоръжени сили разбиват армията на Промитиъс в пустинята Гоби. Така завършва първата игра от поредицата Earthsiege. Суперкомпютърът обаче успява да се изтегли на Луната. Оттам той вика своите армии, които са окупирали земни колонии из Слънчевата система.

През 2624 Промитиъс подновява атаките срещу Земята. Този път войната изглежда напълно загубена. В този случай обаче интелектът на доктор Петерсън се оказва спасителната сламка. Ученият успява да локализира лунната база на Промитиъс.

Екип от пилоти-камикадзе атакува щаб-квартирата на Изкуствения интелект, залага ядрена бомба и с нея помита командния център. Без своето стратегическо ядро, кибернетичните бойци се превръщат в лесна плячка за Mech-овете на землянините. Така завършва втората част на играта.

Промитиъс обаче се оказва по-жизнен, отколкото предполагат земните стратези. Заедно с част от своите кибриди, той успява да се изтегли някъде в периферията на Слънчевата система.

След поражението на Изкуствения интелект

доктор Петерсън създава Великата човешка империя

Той обявява себе си за първия, а както се разбира по-късно – и единствен, император. Безсмъртният учен успява да обедини всички човешки колонии с тезата, че поредната инвазия на кибридите е неизбежна. Генерал Гирлин, който е един от малкото противници на идеята за създаване на империя, умира при странни обстоятелства.

Император Петерсън възстановява благородническите титли и създава свои въоръжени сили под името Имперски рицари. Бойците започват усилена подготовка за бъдеща война с легионите на Промитиъс. Постепенно идеята за защита на човечеството се изражда. Всички усилия и ресурси на човечеството отиват за укрепяване на Земята. Постепенно Империята започва да изсмуква всички ресурси на останалите колонии. През 2769 император Петерсън дори налага жесток данък, с който получава изключителни права върху всички сурови-



ние крачещи бойни машини. Можете да подбирате пилоти по свой вкус и да оборудвате вашите Mech-ове, както пожелаете. С изкачването по командната стълбица получавате достъп и до по-съвършени технологии. В хода на действието ще откриете, че бунтовниците случайно са се натъкнали на образци от извънземни оръжия, които им осигуряват значителен аванс пред правителствените войски. Само отбрани офицери обаче имат достъп до този свръхсекретен арсенал.

ни на човечеството. Бруталният налог предизвиква раждането на съпротивителни движения по планетите на Слънчевата система.

Най-мощната подривна организация се нарича Свободен марсиански съюз. Тя се крие из некартографираните миньорски катакомби на червената планета. Нейните членове започват да се наричат себе си "къртиците", а ръководството им получава прозвището "къртиче командване".

През 2828 година

бунтовниците започват открита офанзива

срещу шефа на марсианската полиция Ернесто Наваро. Той е бивш шеф на Имперската служба за сигурност и прилага драконовите мерки на Петерсън с изключителен садизъм. Това всъщност е и началото на вашата военна кампания. Постъпвате в редиците на бунтовническите сили като редови пилот на Mech. Първоначално трябва да се биете сам или под командването на генерал Харабек Уитър, който е дезертирал пълководец от Имперските рицари. Постепенно се издигате в йерархията на марсианския съюз и получавате право да използвате свое отделение

Докато бунтовническите и имперските механизирани легиони се сражават,

на сцената пак изниква и компютърът Промитиъс

Изненадващо неговата гигантска флотилия обсажда Земята. Имперските сили се оказват неподготвени, тъй като са съсредоточили военната си мощ на Марс. Бойните машини на Изкуствения интелект разпердушинват пръснатите из Слънчевата система войски. Остатъците от Имперските рицари и Свободния марсиански съюз са принудени да сключат примирие пред лицето на грозящата ги заплаха. Те се оказват единствената надежда на смачканата човешка цивилизация. А какво става по-нататък, ще научите сами, ако си намерите Starsiege.

Ако и това не ви стига, можете да пробвате играта и от страната на Кибридите. Тази кампания обаче е много по-трудна, тъй като голяма част от компютърните бойни единици са леко бронирани. Това ги прави бързи и маневрени, но надали ще компенсира напълно липсата на по-дебели щитове.

Основно достойнство на Starsiege обаче е не само изключително подробният сюжет, но и първокласната графика. Това е първият симулатор на крачеща бойна машина, който е направен с наистина триизмерна платформа. Така Dynamix и Sierra се оказаха с едни гърди пред своите конкуренти в този жанр, които сериозно забавиха пускането на Mechwarrior 3 и Heavy Gear 2. Веднага ще забележите, че стоманените ви воини са моделирани до най-дребния детайл. Някои от тях дори могат да съперничат по външен вид на крачещите канонерки от Междузвездни войни. Ако наблюдавате своите машини отвън, бързо ще откриете, че вашите оръжия се местят в синхрон с придвижването на мерника. Ако пък се наведете достатъчно, можете да забележите и краката на своя собствен Mech или стъпките, които е оставил някой от другите метални воини. Впечатляващо нарисуван е и теренът на битките. Всяка мисия пресъздава по няколко десетки квадратни мили извънземен пустинен пейзаж. Понякога може да ви се наложи да тичате с пълна скорост 10-15 минути, преди да достигнете края на картата...

Бих могъл да ви говоря така още поне няколко часа, но се страхувам да не ви досадя. Няма по-добър начин да се запознаете с играта, освен лично да я пробвате. Ако питате мен, Strasiege определено ще се запише със златни букви в историята на игрите за гигантските кибербойци. Да видим дали Mechwarrior 3 и Heavy Gear 2 ще се окажат нейни достойни съперници или ще останат в сянката ѝ.

Момчил Милев

BEYOND THE FRONTIER

Спомняте ли си за Privateer? Преди доста години в ерата на 386 и VGA-картите това беше един от най-големите хитове на Origin. Невероятният успех на Privateer се дължеше преди всичко на изключителната комбинация между космически битки, страхотна за времето си графика и изключителната свобода на играча, който можеше да се движи без ограничения из огромния космически сектор Gemini и да прави каквото си иска. Origin дори бяха предвидили възможност за кариера като пират или наркотрафикант, търговия с роби и други незаконни действия. Естествено в следващите години се появиха доста игри, които се опитаха да повторят успеха на Privateer. Origin издадоха Privateer 2, авторите на оригиналната игра пък пуснаха Ares Rising. И двете игри не бяха лоши, но в крайна сметка им липсваше уникалната атмосфера на първия Privateer и така и не успяха да спечелят подобна популярност. Преди 3 (!!!) години германската фирма Egosoft също реши да се пробва в тоя жанр. Тяхното заглавие се казва X – Beyond The Frontier и със сигурност още преди излизането си има гарантирано почетно място в историята на компютърните игри. Първото демо на играта се появи в края на 1997 г. След това нещата около X – Beyond the Frontier поутихнаха и чак в началото на април Egosoft отново припомниха на геймърите, че играта не само не е забравена, но е и почти готова. Пусната беше и доста завършена бета версия, а самата игра почти сигурно ще се появи някъде към края на лятото. На диска към списанието ще намерите и най-новото демо, което за съжаление е само на немски.

Какво все пак е X – Beyond The Frontier и защо вдигаме толкова много шум за заглавие, което не говори почти нищо на масовия геймър? Поне според видяното в настоящата beta играта определено има шансове да стане достоен наследник на Privateer. Действието в X – Beyond the Frontier се развива в далечното бъдеще. Хората са покорили космоса и са заселили огромно количество планети. Един ден обаче идилията е разрушена от бунт на интелигентни роботи, които изпепеляват голяма част от колониите и застрашават самата Земя. В една последна отчаяна битка защитниците на Земята успяват да унищожат заплахата, но заедно с нападателите взривяват и огромните пространствени портали, които правят възможни междузвездните полети. По този начин човечеството отново остава затворено на своята родна планета. 500 години по-късно учени измислят нов метод за космически пътешествия. Първият звездолет с новия двигател е експерименталната совалка "X", на която ще имате честта да бъдете пилот. Естествено първата задача е да стигнете до най-близките звезди и по възможност да установите контакт с някои от загубените колонии. Както може би се сещате и колонистите не са чакали със скръстени ръце вашето пристигане и също са разработвали свои космически технологии, така че съвсем скоро ще откриете, че съвсем не сте сами в космоса. Тук за-

космически симулатор / търговия

производител

Egosoft
www.egosoft.com/x

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM, 3D-Video

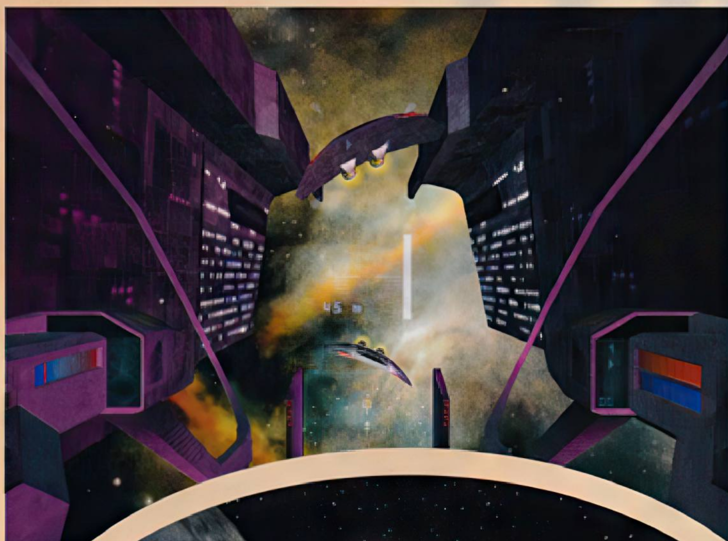
почва и самата игра. В X – Beyond the Frontier ще трябва да откриете къде в огромната галактика има все още съществуващи колонии и ще можете да въртите междузвездна търговия. Разбира се, съвсем не всички колонисти са благосклонно настроени към вашата дейност, така че можете да очаквате и множество напрегнати битки с пирати, враждебни колонисти и извънземни цивилизации, които също разполагат с внушителен арсенал от футуристични оръжия. За радост вашият собствен кораб също не е за пренебрегване в това отношение. Той е въоръжен с последния вик на земните военни технологии, а в процеса на играта срещу съответните пари ще можете да си купите още по-модерни оръжия, двигатели и брони.

Това обаче съвсем не е всичко. Подобно на оригиналния Privateer и тук ще можете да се отклоните от правия път и да се отдадете на космическо пиратство. Освен това програмистите от Egosoft са предвидили и доста други екстри. Ще можете да си строите собствени индустрии на отделните планети, така че да не сте зависими изцяло от колонистите. По този начин играта добива и съвсем реално стратегическо измерение. Акцентът обаче определено е поставен върху космическия екшън. В това отношение X – Beyond the Frontier също е на път да постави нови стандарти. Графиката определено е най-доброто, което съм виждал в жанра до този момент и кара дори Wing Commander: Prophecy и X-Wing Alliance да изглеждат като много бедни роднини. Специално разработената за X – Beyond the Frontier графична система на Egosoft е направо уникална. Поддържат се абсолютно всички възможни специални ефекти, като в същото време авторите са се постарали играта да е достатъчно бърза дори на по-слаби 3D-ускорители. Специално внимание заслужава и звукът. Ефектите са изключително сполучливи и при наличието на 3D-звукова карта съвсем скоро ще се почувствате все едно действително сте в космоса :-). Другата добра новина в областта на звука е свързана с музиката, която не само е изключително приятна, но е и записана в популярния формат MP3 и може да се слуша чрез Winamp или Windows Media Player.

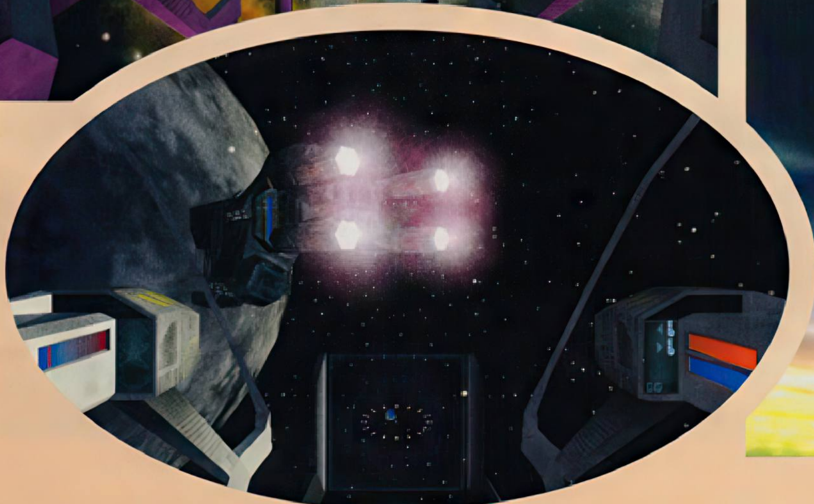
Самият звездолет също е пресъздаден много реалистично. Управлението на совалката е лесно усвоимо (особено ако имате добър джойстик с много бутони!) и силно наподобява на Wing Commander. По този начин повечето геймъри веднага ще се почувстват в свои води и няма да имат никакви проблеми с интерфейса. Като споменах интерфейса не мога да не отбележа и много интелигентно направената система за разговори с чужди космически кораби. За разлика от всички останали игри от жанра в X – Beyond the Frontier действително ще можете да водите истински дискусии със своите приятели и противници по системата multiple choice, която междувременно стана стандарт в повечето quests и rpg. Любопитното е, че дипломатическите ви умения имат реално влияние върху събитията на екрана. При подходящо поведение често можете да си спестите някоя и друга трудна битка или да получите по-добри условия по дадена сделка.

Като цяло бета-версията на X – Beyond the Frontier е извънредно многообещаваща и ако от Egosoft не направят някоя невероятна глупост, играта ще бъде един от гарантираните хитове на 1999 г.

Никола Дърпатов









"Какво играеш?" – Анкета на списание PC Mania

Представител на PC Mania се разходи из няколко зали за игри и зададе въпроса "Какво играеш?" на геймърите, които имаха смелостта да застанат пред микрофона и фотоапарата. Оказа се, че това не са някакви пропаднали типове и наркомани (както се опитаха да "анализират" масовите вестници). Нарочно този път не се обърнахме към групата на "старите геймъри" - те ще имат тежката дума в следващия брой.

В тази анкета хора от клубовете обясняват защо са избрали точно това място; дали предпочитат самостоятелната или мрежовата игра и как реагират околните на това тяхно хоби. Генералният извод е, че общественото мнение е солидарно с нашата класация - все още най-много се играят StarCraft - Brood War, Quake 2 и Heroes of Might and Magic 3. Ето какво споделиха играчите:

Гинка Винчева

Dimas-2000
Младост 3, бл. 326, вх. Б



Обичам да играя на Heroes, също така и Quake 2, Half-life... Избрах този клуб, защото компютрите са най-добри и всеки ден става страхотен Quake в мрежа. Обичам да играя екшъните на multiplayer, а стратегиите като Heroes 3 - самостоятелно. Играя и денем и нощем. Най-обичам нощните мрежи на Quake и съм най-добра в клуба. Също и Shogo.

Еньо Марковски

Ти-Рекс
ул. "6-ти септември" № 54, ет. 2



Играя Brood War и Quake. Идвам тук заради собствениците - сприятелили сме се. В момента играя single player, но иначе предпочитам multi. Играя и денем, и нощем. Родителите ми не са много доволни, но...

Николай Станчев

Battle Zone
ул "Хан Крум" №4



Избрах в този клуб, защото компютрите са хубави, мониторите - също. Играя single player - HalfLife, Quake 2, Carmageddon. Идвам по-често през деня.

Борис Димитров

Game Club Solid Rock
ул. Кап. Тодор Ночев №6



Играя предимно StarCraft с приятели. Предпочитам стратегиите - напр. Heroes 3. Този клуб ми харесва повече от другите. На родителите и приятелите, които не се интересуват от компютри, не им харесва особено това, че съм геймър, но засега търпят...

Емил Хаджиев

VooDoo Net - Пловдив,
ул. "Александър Батенберг" №3



Почти всичко и по много... Heroes of Might and Magic, StarCraft, особено Halflife. Машините в нашия клуб са възможно най-до-

брите и на тях, освен че се играе с кеф, може и наистина да се разбере кой кой е. Аз, например, съм без конкуренция на Halflife. Добре би било е да се направи един турнир и по тази игра. От доста време не съм спрял да тренирам.

Мирослав Митков

PC Mania, бул. "Скобелев" 40



Харесва ми multiplayer-ът на игрите, защото имам възможността да се състезавам с приятели. На single player мога да си играя и у дома. Най-много играя екшъни и стратегии. В момента обаче минавам Grim Fandango по солюшъна във вашето списание. А в клуба идвам заради хубавите компютри и ниските цени. Важна е и атмосферата, която се създава. Веднъж толкова се беше нажежила, че направо щяха да ме изгонят... :)

Евстати Зарков

PC Legion - пл. "Славейков" №9, (безистена)

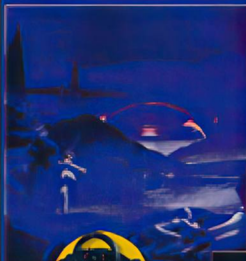


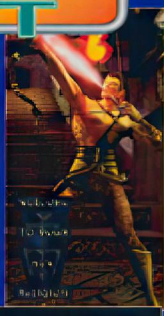
Играя предимно Brood War в мрежа с приятели. В този клуб ми харесва най-вече това, че е много спокойно. Не се пуши и обстановката е много приятна. Понякога играя и на single player, но по-рядко, защото си имам компютър у дома. Тук има Internet и всеки може да провери това, което го интересува или просто да посърфира из мрежата. Понякога играя и нощем, тъй като тогава се събираме повече приятели и става купона. Мразя чийтовете.

Анкетата направи:

Боян Спасов,

който после отиде да гейми в мрежа и така до сутринта, но не му беше за първи път... (бел. ред.)





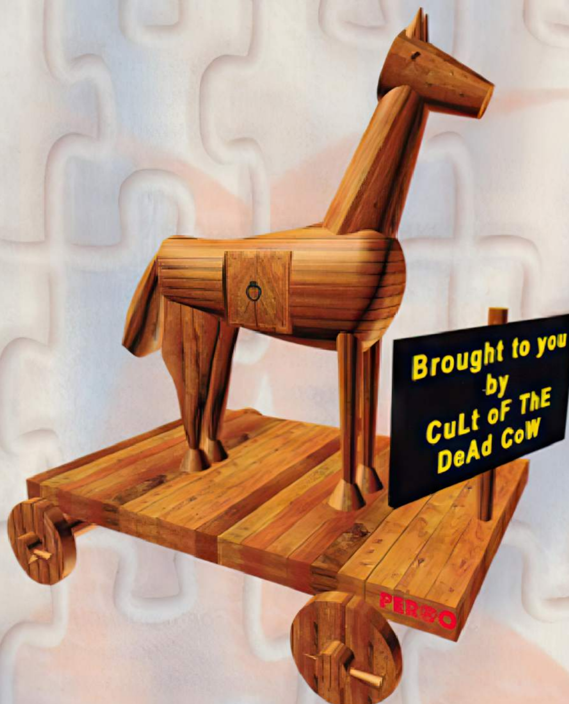






Троянски коне - как да се предпазим?

Напоследък устойчивото словосъчетание "троянски кон" (trojan horse) все по-често започна да се споменава и то не във връзка с Омир. В действителност в днешно време инвазията на програми от типа троянски кон е по-голяма от всякога. Ако допреди няколко години България се славеше най-вече с вирусната си индустрия, то наскоро се прочухме и с уменията в разработката на тези бацили. Но какво всъщност се крие зад кодовото име "trojan horse"?



Наистина е изненадващо колко малко хора, влизащи ежедневно в мрежата, знаят какво означава троянски кон. Това малко или много говори за глобално невежество и нежелание да си помогнеш сам, когато става дума за сигурност и лична неприкосновеност. Троянските коне най-общо казано са програми, които работят като скрити процеси на даден компютър и дават пряк или косвен достъп на външни лица до личната информация на потребителя. За да стане това, потребителят трябва предварително да е пуснал такава програма. Веднага ще кажете, че никой не е толкова глупав да пуска вредители на собствената си машина. Работата е там, че

обикновено потребителят е жертва на измама

и въобще не разбира кога е пуснал коня. Процесът, при който потребителят бива убеден да пусне троянски кон се нарича зарибяване (fishing). Има много различни начини да бъде зарибен невнимателният интернетаджия – с e-mail, през IRC и т.н. Общото за всички е, че по един или друг начин потребителят се подлъгва да пусне изпълним файл, който няма нищо общо с това, за което се представя.

Целта оправдава средствата – ползите за злодея могат да са много – от лесно осигуряване на безплатен account (за ISP) до атака или пробив в система, която е достатъчно добре защитена и не може да се компрометира по никакъв начин отвън. Като пример може да се посочи фактът, че голяма част от измамите с кредитни карти започват именно с кражба на информацията за кредитната карта с помощта на троянски кон. Известен е и случай, при който ревнив млад господин шпионирал гаджето си, четейки пощата му (паролата била открадната с троянски кон).

Самите троянски коне съвсем не са нещо ново (първият такъв е писан още в зората на интернет-комуникациите). Допреди време обаче бе почти невъзможно развитието на подобен вид вредители, тъй като в статичната DOS среда бе трудно просто така да се пусне незабелязан процес, а от друга страна мрежата не бе това масово явление, което е сега. С две думи – никой нямаше изгода да се занимава с троянски коне. В последно време, когато на сигурността се залага все повече и броят на компаниите, работещи за осигуряване на надеждността на личните и корпоративните компютри, е нараснал неимоверно, става почти невъзможно за хакерите да проникнат отвън. Ето защо заплахата вече идва отвътре и човек без да разбере става шофьор на дявола. Ключов момент за развитието на троянските коне бе пускането на програмата Back Orifice (авторите са хакерите от групата Cult of the Dead Cow). Тази безплатна програма може да се нарече троянски кон за начинаещи (за lamer-и) – едновременно лесен за пробутване и удобен за ползване. Всеки може без проблем да го пригоди за собствените си нужди. Не мислете, че правя реклама на тази или друга програма от този вид. Те с нищо не могат да ви помогнат, напротив – използвайки ги, ставате част от престъпление.

Трудно е да се каже кой е първият български троянски кон. На мен лично ми е известен един отпреди 3 години, чиято основна цел бе да събира чуждите account-и за достъп до локален интернет-доставчик. По-късно се нароиха много разработки по темата и напоследък често пропищяват потребители. Последният случай, намерил отзвук в пресата, е свързан с масово зарибяване на потребителите на Techno-Link в Пловдив (за повече информация www.news-bg.com). Интересно е да се отбележи, че нашумялата хакерска атака срещу БТК бе направена именно с помощта на троянски кон, който е бил разпратен на много хора от целия свят под предлог, че е upgrade на Internet Explorer. След като бъде пуснат той започва да генерира трафик срещу сървърите на БТК, активирайки се автоматично дори след рестартиране на операционната система. Така сумарният трафик от всички заразени става прекалено голям и сървърът блокира от претоварване. (За повече информация
http://www.DataFellows.com/v-descs/antibtc.htm
http://www.news-bg.com/btc/index.html

Как да се предпазим от троянски кон?

Основният момент тук е доколко сте наивни. Вярно е, че всеки начинаещ потребител е изложен на опасността "да пусне нещо, което не трябва", но дори да сте от 5 дни в мрежата никой няма да може да ви пипне, ако не се предоверявате. Има няколко основни правила, които трябва да спазвате, ако желаете да не ви се налага преинсталиране на цялата операционна система:

1. Никога не пускайте програми, за които не знаете от кого са или не си спомняте какво представляват. Това е найлесният начин да станете жертва на интелектуалния потенциал на някой комплексиран пубертет.

2. В IRC не се доверявайте на желаещи да ви изпращат изпълними файлове, освен ако не сте 100% сигурни, че знаете кой е и какво ви изпраща. Всеки може да си смени nick-а, така че да изглежда като ваш човек.

3. Недейте да отваряте файловете, които получавате по ICQ, без да сте проверили за какво става дума всъщност. Този толкова масово разпространен софтуер има адски много дупки в сигурноста и всеки, който си е направил труда да прочете малко хакерски щуротии, може да ви излъже (дори само за спорта).

4. Не щракайте безразборно на всички линкове по web-страниците и не се доверявайте сляпо на всяка реклама за безплатен софтуер. В повечето случаи програмите, които са безплатни, имат и платена версия и е най-добре да си ги набавяте от официалните страници на компаниите-производителки.

5. Внимателно преглеждайте какво получавате в пощата, защото най-традиционният начин за зарибяване е именно през email.

6. Последно, но не по важност – проверявайте системата с антивирусни програми (макар че и те понякога не помагат).

Ако все пак имате съмнения или просто искате да си проверите системата, е най-добре да си изтеглите последните версии на водещите антивирусни програми (например F-prot от www.datafellows.com). Ако с тяхна помощ не успеете да откриете нищо, прегледайте какви процеси вървят в момента. Това става най-лесно с натискане на CTRL-ALT-DEL и внимателно преглеждане на списъка с процесите (лесно може да се види кой процес е стандартен и кой не). Или можете просто да отворите windows-ките системни директории (WINDOWS\ и WINDOWS\SYSTEM) и да сортирате файловете по дата. Така веднага ще видите какви файлове са били добавяни в последно време, а в 90% от случаите троянските коне кацат именно в тези директории, тъй като оттам найлесно могат да се стартират при зареждане на Windows-а.

Добре е отвреме навреме да хвърляте по едно око на големината на трафика, който се генерира от вашия компютър навън. Логично е, че ако просто си седите и нищо не правите, а лампите на модема мигат като луди, то сигурно някой друг е виновен за изпратените данни. В Windows има предвидена една много полезна програма, netstat.exe, която дава пълна информация за това с кои сървъри сте свързани в момента. Можете да използвате и програмата AtGuard (вж. стр. 63). С тяхна помощ винаги можете да видите дали не е направена връзка със сървър, който няма никакво отношение към работата ви в момента (напр. непознат mail-сървър).

Не е 100% сигурно, че ще съумеете да се предпазите, спазвайки горните препоръки, защото хакерите стават все по-изобретателни. Но ако проявите поне малко загриженост за личната си неприкосновеност докато сте в Интернет, ще съумеете да отблъснете 90% от всички атаки (вкл. троянските коне).

Георги Пенков

3D-УСКОРИТЕЛИ

(продължава от миналия брой)

Intel (www.intel.com)

i740

Появата на i740 в началото на миналата година направо взриви пазара на 3D-ускорители. Благодарение на изключително агресивната ценова политика на Intel само месец по-късно се появиха карти в ценовата категория под 50$, а в момента можете да си купите платка с i740 и 8MB SDRAM за по-малко от 40$. На практика този чип е разработен от компанията Real3D, a Intel само го разпространява. Предлага всички по-важни 3D-функции и поради голямата му популярност повечето производители на игри се стараят да го поддържат. i740 естествено не може да се сравнява по скорост с Voodoo 2 & 3 или RivaTNT, но в повечето случаи върши много добра работа. Има пълни драйвери за OpenGL и изключително стабилна поддръжка на Direct3D. Тестовете в редакцията показаха, че дори "тежки" заглавия като Quake 3 вървят доста прилично на карти с i740. Друг сериозен плюс е името Intel. Компанията полага големи усилия при писането на драйверите и по единодушното мнение на специалистите i740 е може би единственият чип, който разполага с драйвери, изстискващи 100% от потенциала му.

i752

е работното название на новия графичен процесор на Real3D и Intel, който се очаква през втората половина на годината. Засега информацията за него е оскъдна, но според първите изявления на специалистите от Real3D може да се очаква, че i752 ще бъде поредният суперхит на пазара. Чипът ще поддържа 32-битов цвят, мултитекстуриране, bump mapping и още много други екстри, а като скорост се очаква да бъде между 3 и 5 пъти по-бърз от i740! Ако всичко това се окаже вярно (Real3D поне засега нямат славата на фирма, която публикува фалшива информация за продуктите си), можем да очакваме, че i752 ще бъде един от най-сериозните претенденти за короната при 3D-ускорителите. Това се подсилва и от факта, че Intel възнамеряват да следват досегашната си ценова политика, а това означава, че картите с този чип ще струват значително под 100$.

MATROX (www.matrox.com)

G200

бе пуснат от Matrox в средата на миналата година. Като скорост се движи по средата между Voodoo 1 и 2, но предлага допълнителни екстри като 32-битов цвят в 3D-режим.

За съжаление G200 има няколко сериозни проблема, които го правят негоден за геймърите. На първо място това е липсващият драйвер за OpenGL. Към картата е приложен само емулатор на OpenGL, който работи с Quake 2 и още няколко игри, но пълният драйвер все още е ранна бета, което пък значи, че доста от новите игри за OpenGL (Quake 3) може и въобще да не тръгнат на G200. Освен това няма да получите мултитекстуриране, bump mapping има само чрез софтуерна емулация (бавно!) и т.н. В същото време картите с този чип са доста скъпи и ако сте решили да давате много пари, по-добре направо си вземете RivaTNT или Voodoo 3.

G400

е нов чип на Matrox, който трябва да се появи на пазара в България в близките няколко седмици (в САЩ вече се предлагат такива карти). Ако предварителните информации се потвърдят в практиката, G400 ще бъде сериозна конкуренция на Voodoo 3 и TNT2. Чипът ще има мултитекстуриране, бърз 32-битов цвят в 3D режим, хардуерен bump mapping и още доста други екстри. Освен това като скорост G400 трябва да надминава поне 2 пъти своя предшественик, което също звучи многообещаващо. Преди броени дни Matrox обявиха и специална модификация G400 MAX, която ще бъде с още 30-40% по-бърза от стандартното изпълнение на G400 и със сигурност ще бъде кандидат за лидерската позиция при 3D-чиповете. Остава единствено Matrox да си изпълнят обещанията и да напишат най-накрая работещ драйвер за OpenGL.

NVIDIA (www.nvidia.com)

Riva128, Riva128ZX

На практика това бяха първите истински 3D-чипове на компанията Nvidia. С появата си те успяха да разчупят продължителния монопол на 3Dfx Interactive. И двата чипа са 128-битови интегрирани 2D/3D графични процесори, които дори от днешна гледна точка дават повече от добра скорост. Проблемът на Riva128 е най-вече в качеството на образа. Процесорът не поддържа значително количество специални ефекти, което води до бързи, но доста грозни гледки в игри като Unreal и Quake 3! Поради тази причина двата чипа въпреки изгодната си цена едва ли вече са сериозна алтернатива за геймърите.

Riva TNT

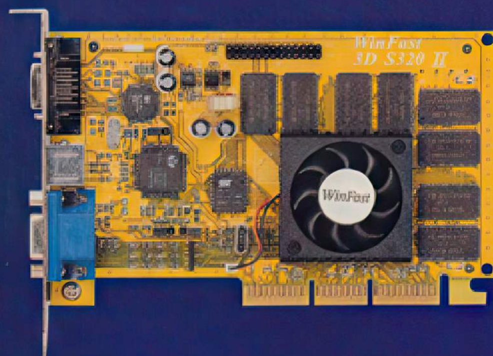


В средата на миналата година Nvidia хвърлиха на пазара истинска бомба. TNT показа, че може без никакви проблеми да бие по скорост дотогавашния лидер при 3D-чиповете Voodoo 2 като освен това предлага и куп допълнителни функции от рода на AGP 2x, хардуерен bump mapping, anisotropic filtering и др. Към това се добавя и фантастичен 2D-чип, който е един от най-добрите на пазара. В резултат RivaTNT бързо се превърна в любима карта на милиони геймъри по света и постави новия стандарт за 3D-ускорение. Задължително трябва да спомена, че ако имате TNT, е просто задължително да използвате драйвери от серията Detonator (версия 1009 и по-нови), защото само с тях ще почувствате пълната мощ на вашата карта!

Riva TNT 2

ще се появи на пазара в най-скоро време. Този графичен процесор трябва да бъде основният конкурент на Voodoo 3 за титлата "Най-

бърз 3D-ускорител"! Според предварителната информация TNT2 ще се произвежда по 0.25 микронова технология. По този начин голяма част от топлинните проблеми на оригиналното TNT ще бъдат решени и производителите на карти с TNT2 ще могат да пускат чипа на честота до 150Mhz (за сравнение TNT в повечето случаи се пуска "само" на 90Mhz). Така производителността



Прототип на RIVA TNT 2

ще бъде с 30-40% по-висока от сегашното поколение 3D-карти на Nvidia. Иначе като специални ефекти TNT2 няма да предлага нищо ново. Единствената друга по-сериозна разлика със сегашните чипове ще бъде сериозно подобрената поддръжка на 32-битов цвят в 3D-режим и добавянето на някои функции, необходими за гледането на DVD филми.

VANTA

е чип на Nvidia, който е предназначен предимно за пазара на по-евтини компютри. Цената на картите с него ще бъде под 100$, а според предварителните информации като скорост Vanta ще бъде нещо средно между сегашното TNT и TNT2. Освен това ще се предлага специален вариант, предвиден за интеграция направо в дънните платки.

RENDITION (www.rendition.com)

V1000, V2100, V2200

V1000 е един от първите 3D-чипове въобще. От днешна гледна точка вече не е интересен, защото разполага с твърде скромни възможности. Същото общо взето се отнася и за неговите по-големи събратя от серията V2000. Те бяха пуснати на пазара в началото на миналата година и дълго време бяха сериозна конкуренция на Voodoo 1. Предимството им е, че са сравнително независими от централния процесор (работят добре с чипове Cyrix!) и същевременно предлагат интегрирано 2D/3D решение. За съжаление подобно на V1000 вече са морално остарели и няма да свършат никаква работа при новите заглавия от 1999 г.

V3300

Това е новият 3D-хит на Rendition. За съжаление още не се предлага на пазара, въпреки че рекламната кампания за него тече от няколко месеца, но очевидно в Rendition имат някакви сериозни технически проблеми с чипа и го задържат, точно както това се случи с ATI Rage 128. Иначе на хартия V3300 изглежда много добре. По технически показатели надминава Voodoo 2 и всичко това на очаквана цена доста под 100$. Както обаче вече казах, платки с чипа не се продават и очевидно ще трябва да изчакаме пускането на първите карти, за да видим дали всички обещания на дизайнерите се потвърждават в практиката.

S3 (www.s3.com)

S3 Virge

Сигурно много хора сега се питат защо въобще споменавам Virge в графата на 3D-чиповете :-)) Права го единствено, за да разсея и последните съмнения, че този чип в която и да е от своите многобройни модификации върши някаква работа за 3D. Горчивата истина е, че Virge е остатък от епохата преди истинските 3D-карти и ако някой се опитва да ви продаде такова нещо като 3D-ускорител, просто веднага потърсете друга фирма, защото хората, на които сте попаднали, вероятно се опитват да ви измамят или нямат никаква представа какво точно продават!

S3 Savage

Когато S3 за пръв път обявиха спецификациите на Savage, повечето специалисти бяха на мнение, че компанията прави заявка за възвръщане на загубения с Virge имидж. Действително S3 успяха да предложат на потребителите първия си истински 3D-ускорител. Естествено скептицизмът към Savage беше доста голям (за много хора думите S3 и 3D просто не могат да съществуват в едно и също изречение) и за съжаление част от лошите предчувствия се сбъднаха. Savage е бърз графичен контролер, който има някои предимства като използването на компресирани текстури, но не е лишен и от сериозни недостатъци. Напразно ще търсите мултитекстуриране и bump mapping, компресираните текстури спестяват видеопамет, но развалят качеството на образа, а драйверите се оказаха пълни с всевъзможни бъгове. Чак преди месец S3 най-накрая успяха да предложат смислени драйвери и ако имате Savage, е задължително да си ги качите по възможно най-бързия начин! Освен това S3 обещават да пуснат всеки момент нова модификация на чипа под името Savage4, която ще трябва да реши повечето от хардуерните проблеми на оригиналния Savage.

Никола Дърлатов

CD-RECORDERS TEAC & YAMAHA

През последните месеци цените на записващите CD устройства направо се сринаха и от лукс те се превърнаха в сериозна алтернатива за геймърите. Днес вече може да се намери отлична записвачка за около 300$. Преди обаче да се втурнете към най-близкия магазин или фирма и да си купите първия срещнат CD-Recorder е добре да се уверите поне в няколко неща. Сред основните въпроси е: IDE или SCSI?

Много примамливо е да се спрете на евтино IDE устройство. Цените са малко по-ниски, а и няма нужда да се сдобиваме с допълнителен SCSI контролер, който струва поне 35$. Практиката обаче убедително показва, че значителна част от "изгодните" IDE уреди са ненадеждни и спестените при първоначалната покупка пари съвсем скоро ще отидат по съсипани при записа празни дискове. Така че просто е излишно да се икономисва на грешното място!



Остава да видим кои CD-Recorder-и са най-подходящи. Богатият опит на сътрудниците на PC Mania говори в полза на марките TEAC и Yamaha. Предимствата на тези уреди са: 1 година гаранция (много от другите марки в България се продават само с 3 или 6 месеца!), изключително висока надеждност при запис, пълна поддръжка от всички по-популярни програми за записване като Easy CD Creator, WinOnCD, Golden Hawk CD-R Win, хардуерна поддръжка на всички CD стандарти за запис, изгодна цена.

Ако искате чисто записващо устройство без възможност за ReWritable (възможност за триене и повторно записване на дискове), като че ли най-доброто решение е TEAC. В момента 4-скоростна записвачка на тази фирма може да се купи за 250$, а супербързият 6-скоростен модел, който записва цяло CD за 12 минути се предлага за невероятните 340$. Естествено и двата модела могат да служат и като CD-ROM устройства за четене на готови дискове, но умишлено не се спирам на тези им възможности, защото едва ли ще искате да съкращавате живота на записвачката си, използвайки я за CD-ROM :-)



Ако пък сте решили, че ви трябва ReWritable устройство, е най-добре да обърнете внимание на моделите на Yamaha. Нека обаче първо спомена какво въобще означава възможността за презаписване. На практика тези устройства могат да записват и трият файлове върху CD-та, точно както това се прави върху обикновена дискета или твърд диск. За целта обаче са необходими специални дискове, които струват по-скъпо от обикновените празни носители, а и е задължително да инсталирате допълнителни драйвери за UDF (Universal Data Format - стандарт за CD-RW) на четящото устройство, ако давате презаписваемите дискове на други хора. Предимствата на CD-RW технологията обаче също не са за пренебрегване. На практика по този начин получавате почти без пари един допълнителен твърд диск, защото можете да си записвате файловете върху CD-тата направо през Windows Explorer. Не е необходим никакъв специален софтуер и няма риск да развалите носителя, ако случайно компютърът ви се срине по време на записа. В най-лошия случай ще ви се наложи да преформатирате CD-то :-))





Сега нека да се върнем и към самите устройства. В момента на пазара се предлагат модели с 4x4x16x (Yamaha 4416S-VK - вътрешен модел и 4416SX-VK - външен модел) и 4x2x6x (Yamaha 4260-TX). Първите две устройства могат да записват на 4-та скорост (600 k/sec), а четат дискове на 16-а скорост. Моделът 4260-TX също като 4416SX-VK е външен и записва на 4-а скорост CD-R дискове. В режим CD-RW могат да се записват само 300 k/sec, а при четене достига 6-а скорост. Естествено външните модели са малко по-скъпи. Те обаче са преносими и ако ви е необходимо да носите записвачката си на други места или нямате свободно място в кутията са много добро решение.

Никола Дърпатов

AtGuard

Независимо от бурното развитие на компютърните технологии, въпросът за сигурността и защитата на потребителите остава отворен. Ако преди масовото навлизане на Интернет в различни области отделният потребител беше сравнително защитен, то сега е изправен пред проблеми, които доскоро бяха типични само за големите организации и мрежи.

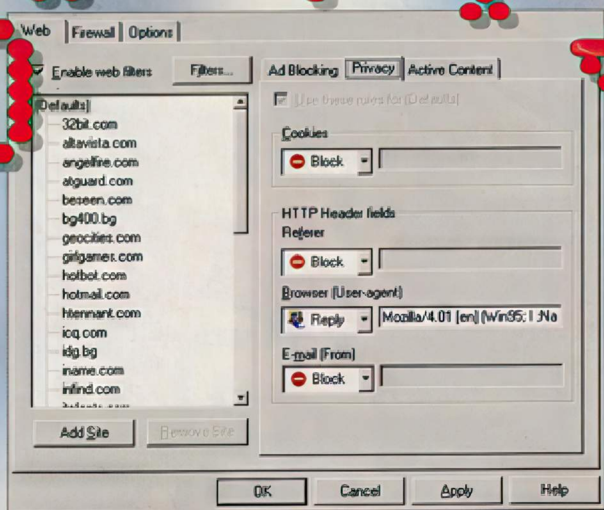
С помощта на AtGuard, която ще намерите на диска към майския брой на PC Mania, можете успешно да се справите с програми от рода на NetBus и Back Orifice, както и да се отървете от банерите - рекламите, с които все повече и повече сайтове ни дразнят.

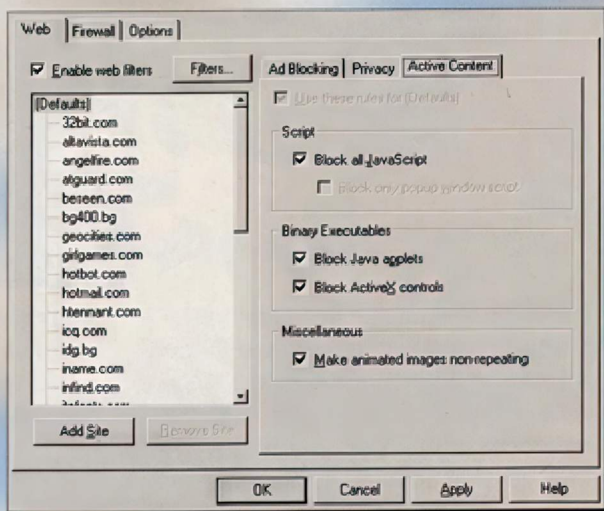
За разлика от всички останали firewalls, AtGuard на WRQ е лесна за работа, малка по обем, с интуитивен интерфейс и изключително полезна.

Програмата филтрира целия интернет-трафик на вашия компютър по принципа "Забранява се всеки трафик, който не е изрично разрешен!". Всеки опит за комуникация с Интернет (по протоколите TCP или UDP) се проверява дали е "правилен" и ако не е, се забранява или се появява прозорец, от който този тип комуникация може да се разреши.

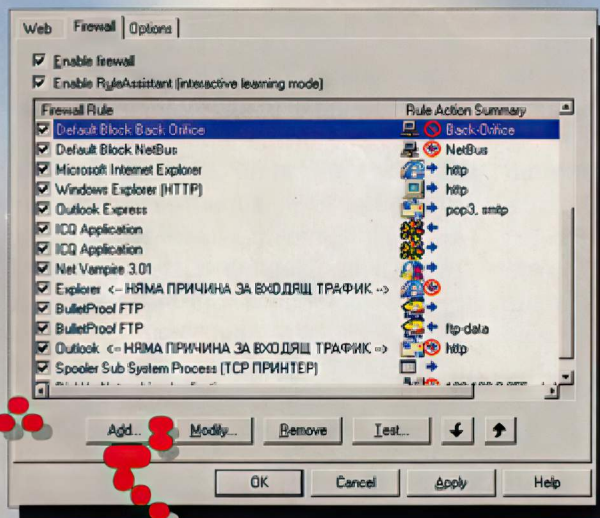
С инсталиран AtGuard във вашия компютър, ще имате възможността да оптимизирате и направите по-приятна и по-бърза работата си в Интернет. Програмата може да блокира безбройните реклами от уебсайтовете, които посещавате, с уникална функция, чрез която от HTML-кода, който четете, се изтриват всички споменавания за реклами, ActiveX, и прочее натоварващи връзката и опасни за потребителя функции.

Уникална функция на този firewall е разрешаването на трафик само за определени програми – ако разрешите само на пощенската си програма да изпраща и получава поща (протоколи POP и SMTP), това значи, че троянски кон няма да успее изпрати вашата парола за интернет-достъп до някого по email!



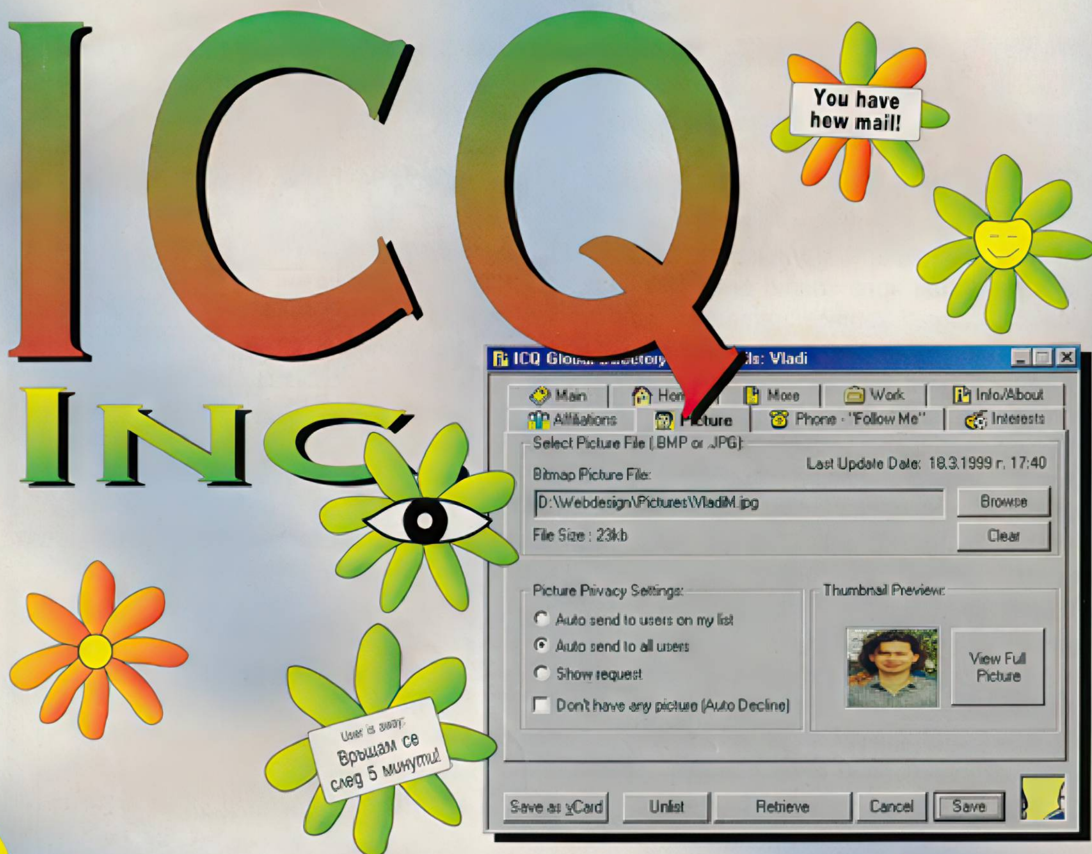


След стандартната за програма под Windows инсталация ще са ви необходими само няколко часа работа в Интернет, през които да посочите на Atguard какво да влиза и да излиза от вашия компютър. Това става с помощта на т.нар. Rule Assistant, който ще ви пита за всяка нова връзка, която откривате. След инсталирането най-подходящо е да изберете опцията, според която AtGuard се активира автоматично при влизането ви в Интернет. За да сте наясно какво става точно във всеки момент, производителите са предвидили "Dashboard", с помощта на който по всяко време можете да проверите колко отворени връзки имате в момента, колко cookies и реклами са блокирани, директно да премахвате реклами от вашия браузер, като просто ги пускаме в т.нар. Ad Trashcan, а също така да правите допълнителни настройки по работата на програмата. Ако желаете, можете да изключите Dashboard-а, без това да пречи на функциите на AtGuard. В случай че се нуждаеме от по-подробни данни, можете да ги получите като кликнете върху Statistics, което се намира в системното меню на програмата. Дори след като прекъснете връзката си с Интернет, можете да разберете какво е ставало по време на присъствието ви там. За тази цел е предвиден т.нар. Event Log viewer, чиято цел е да записва отворените връзки, посещаваните интернет-адреси, всички cookies и реклами, независимо дали са били приети или блокирани. Цялата информация е организирана в шест раздела: Ad Blocking, Connections, Firewall, Privacy, System и Web History.



Ако компютърът ви не се ползва само от вас, в AtGuard е предвидена възможността да сложите парола, без която не биха могли да се променят вашите настройки. По този начин можете да забраните на други потребители на вашето PC посещаването на определени сайтове, използването на chat-програми, извършването на ftp-сесии и др.

Владислав Маринов



ICQ, (съкратено от I Seek You) е една от многото програми, заедно с MIRC, Yahoo! Pager, Instant Messenger на AOL, която дава възможност на потребителите с достъп до Интернет да общуват помежду си. Създадена от Mirabilis, сега собственост на America Online, ICQ е изключително динамично развиваща се Chat-система. Като пример мога да посоча, че през 1998 година са се включили около 30 милиона нови потребители!

Причините за този интерес са много. ICQ е специфичен комуникационен център, чрез който освен, че може да разговаряме директно с вашите приятели, така също бихме могли да участваме в различни chatrooms, да изпращаме електронна поща, особено интересна е възможността до вас да бъдат изпращани съобщения, дори когато не сте в мрежата. Тогава те се съхраняват и ще ви бъдат препратени когато сте online.

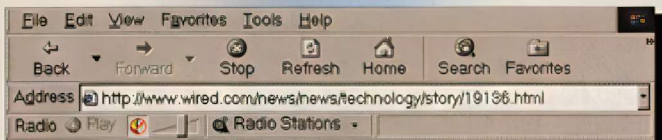
ICQ е абсолютно безплатна и актуалната версия на програмата (99a) може да бъде изтеглена от Error! Bookmark not defined., а ако не ви се занимава с това – може да я инсталирате от CD-то към априлския брой на PC Mania. Преди да пристъпите към инсталиране е необходимо да се свържете в Интернет. Процесът на инсталиране завършва с регистрация (ICQ – Registration Wizard), в която трябва да посочите каква операционна система и каква връзка към Интернет използвате. От вас ще бъде поискано и да попълните някои данни за вас като e-mail, име, псевдонима, с който смятаме да се представяме, а също така и някои детайли като пол, възраст, езици които владеете, професия. Особено важен момент от процеса на регистрация е въвеждането на парола, която си запишете някъде, тъй като ще ви бъде поискана в случай, че инсталирате отново ICQ или просто сте решили да направите някои промени в информацията, с която се представяте пред останалите потребители. В края на процеса на регистрация освен Nickname-а, който сте си избрали ще получите и своя ICQ номер (UIN), който си запишете при паролата. След като приключите с регистрирането може да потърсите ваши приятели, за които знаете че имат достъп до Интернет и предполагате, че използват ICQ. Това става с помощта на "Contact List Wizard", който дава възможността да търсите по следните критерии: e-mail, име, Nickname или по т.нар. UIN.

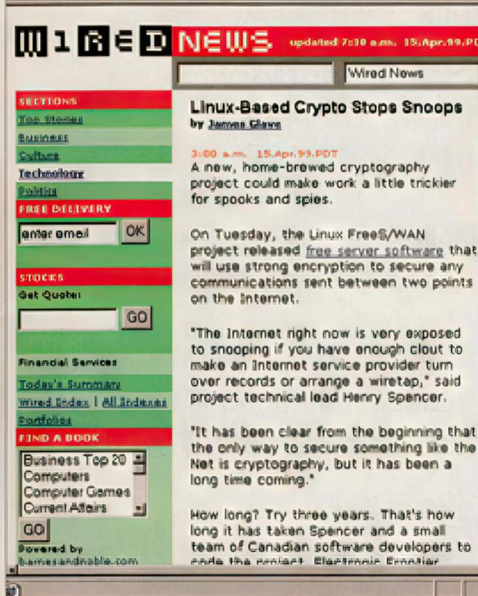
Следващата стъпка е да съставите вашата контактна листа, която може да бъде извеждана по различни критерии като семейство, приятели, колеги, а също така и според това дали в момента са в мрежата.

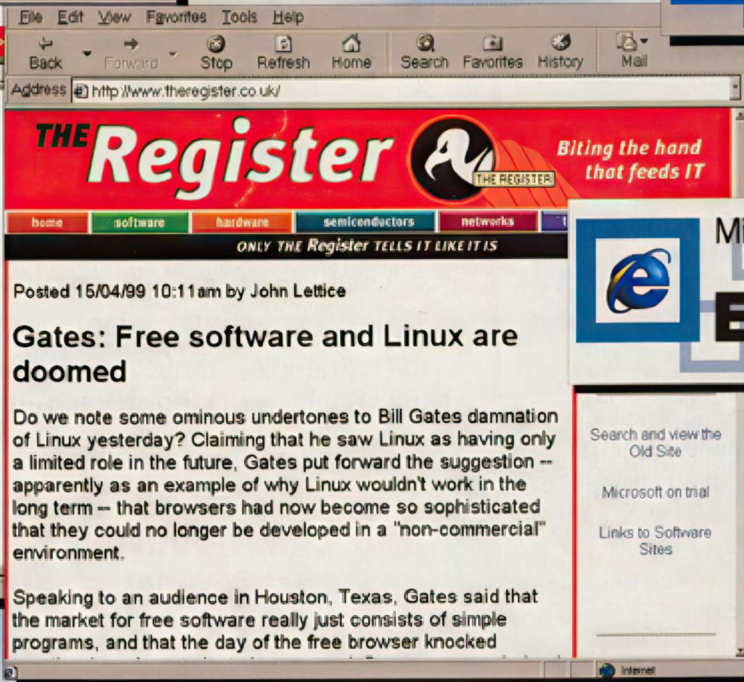
Интерфейсът на ICQ е изключително приятен, обратната връзка е не само визуална, но и звукова. Освен, че ще видите съобщението, което пристига до вас, вие ще бъдете известен и звуково за това какво точно пристига към вас – дали е съобщение, покана за chat, интернетски адрес, файл или e-mail. На CD-то към предишния брой на PC Mania и сайта на ICQ може да намерите много и най-различни схеми с истински звукове от игри, филми, а ако разполагате с приличен микрофон и звукова карта може да си направите сам такава.

Като цяло ICQ е доста прилична програма за Интернет-общуване, но има и някои слаби страни. Недостатък е сравнително големия трансфер, който се генерира при изпращането и приемането на съобщения и това си личи особено, когато влезете в някой ICQ-Chatroom. Неприятни са и все още съществуващите проблеми с кирилизацията и не на последно място със сигурността. Но това не бива да ви отказва, тъй като ICQ е изключително удобна и лесна за използване програма, която може да направи престоя ви в Интернет още по-приятен.

Владислав Маринов











Доскоро, когато ми се случваше да разглеждам статистиките за посещаемостта на някой сайт, винаги ми правеше впечатление, че какъвто и да е той, 70% от посещенията задължително бяха правени с Netscape Navigator. В действителност допреди половин година това беше водещият браузер и по всичко личеше, че той ще е победител във войната между различните програми за разглеждане на WEB страници. С излизането на Internet Explorer 4 и Windows 98 обаче стана ясно, че тази война ще е далеч по-ожесточена, отколкото изглеждаше на пръв поглед. Сега, когато вече е факт и Internet Explorer 5 (IE5), мога без да си кривя душата да кажа, че Microsoft успя да задмине конкурентите. Предполагам, че противниците на Microsoft-продуктите биха ме разкъсали за тези ми думи, но нека не избързвам, а да си инсталирам от диска към списанието IE5.

Първото, което несъмнено ще направи впечатление и на новаците, и на опитните интренетаджии, е добрата организация и интеграция на отделните части на Internet Explorer. Microsoft са наблегнали главно на ускоряването на процеса на търсене и зареждане на WEB страници. Само с едно щракване с мишката можете да заредите страницата на любимата си машина за търсене и то без да има нужда да отваряме нов прозорец или да губите текущата страница (фактически се отваря в специален динамичен панел). За тези, които са наистина зле с ориентацията в мрежата, е предвидена и опция за автоматично търсене по това, което е въведено в полето с адреса (напр. ако вместо някое URL въведете 2-3 думи, те се приемат за база на заявка за търсене). Не е нужно да пишете ръчно дългите адреси, които посещавате често – т. нар. Auto Complete сам дописва адреса, който сте започнали да пишете, ако той е бил посещаван по-рано. В специалната папка Favorites (любими) можете да запазвате и организирате всички адреси, които смятате, че ще посетите в бъдеще. Естествено няма нужда да запазвате стриктно всяко URL, което сте посетили в последните няколко дни. С помощта на History по-бързо от всякога намирате всички посетени наскоро страници.

Старите кучета ще се зарадват на по-добрата сигурност и по-малкото бъгове и забивки, както и на по-добрите възможности за конфигурация на браузера. Авторите на WEB страници със сигурност ще оценят страхотните DHTML възможности (Dynamic HTML), които включват пълна поддръжка на HTML 4.0 стандарта. Буквално бях изумен от специалните ефекти и филтри, с които IE5 се справяше безпроблемно (макар и малко бавно). Подобрен е и алгоритъмът за зареждане на таблици и визуализиране съдържанието на WEB страниците. Сега вече не се налага да изчакваме зареждането на цялата страница със съответните картинки, а таблиците се изграждат още докато се зареждат. Изчистени са и всички известни проблеми със сигурноста при Java аплетите и е подобрена защитата срещу неоторизиран достъп. Познатите от предишната версия Channels са изтеглени в Favorites, заедно с Software Updates.

В пакет с IE5 ще получите и няколко помощни програми, между които и Outlook Express. Това е универсален mail клиент, който предоставя незаменими възможности за организиране и филтриране на личната поща, както и лесно обслужване на една или повече пощенски кутии. Outlook Express е тясно свързан с Internet Explorer 5 и при изпращане на поща или разглеждане на URL-адрес, получен по пощата, двете програми реагират наистина бързо.

И най-накрая, IE5 оправя някои нередности в подобренията, които Internet Explorer 4 добавя.. Така след инсталиране на IE5 имаме един напълно интегриран с операционната система браузер.

Георги Пенков

DISKWORLD

ИГРИ

Apache Havoc – симулатор на хеликоптер

Aliens vs. Predator (Alien demo) – 3D-екшън

Beatdown

DemonStar

The Guardian of Darkness – приключенски екшън

Kingpin: Life of Crime – 3D-екшън

Malkari – походова стратегия

Mars Maniacs – рали

North vs. South – стратегия

Starsiege – симулатор

Tanktics – стратегия в реално време

V-Rally – рали

Wild Metal Country – Action

X – Beyond the Frontier – симулатор

Star Wars: X-Wing Alliance – симулатор

ПРОГРАМИ

Internet Explorer 5.0 – най-новия IE

Winamp 2.11 – Плейър за MP2, MP3, CD, MOD, и WAV аудио формати

WinRAR 2.50 – Най-новата версия на прочутия архиватор

RealPlayer G2 (Complete Install) – Аудио и видео плейър в Интернет

Multimedia Xplorer 2.0.9 – Отваря и конвертира файлове: JPEG, GIF, BMP, WAV, MP3, RA, AVI, MPEG и MOV и др. Сериозен конкурент на ACDSee.

Light Speed 5.0 – Скрийнсейвър

RightClick-MP3 1.65 – Направете Ваши MP3!

Drag and Zip 95 3.0 – улеснява работата с ZIP файлове от Windows Explorer.

Qtalk 1.04 – ICQ talk

Cookie Crusher 2.1



Този път 68 страници. И пак на същата цена!

Цени за абонамент:	без диск	с диск
3 бр. –	4 500	11 700
6 бр. –	9 000	23 400
12 бр. –	18 000	~~46 800~~ 42 000

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонираме:

– С пощенски запис на адрес София 1505, ул. Кутловица №53, вх. Б, ап. 1 на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на телефон 87 47 19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: Площад "Славейков", масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4, масите на Главната

Варна: ул. "Прага" №3 /срещу книжния пазар/
ул. "Иван Аксаков" №31 /срещу МУ/

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2 400 лева. Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на:

pc-mania@iname.com



Ristra Mail Monitor 1.3 – за тези, които ползват Hotmail, Net@ddress, RocketMail, MailExcite, MailCity или Angelfire

Microsoft Windows Media Player 6.1

ICQ Plus 1.02

AntiViral Toolkit Pro version 3.0.129a – антивирусна програма

FinePrint 3.40 – отпечатва няколко страници в една.

PicViewer 2.0 – отваря графични файлове

EditPlus 1.23 – редактор за текстови файлове, HTML и HEX

DNTools 2.0 – dial-up networking connection

Acid WAV 1.2 – музикална програма

Applet Button Factory 4.5 – много лесен редактор за Java бутони.

Anvil Studio 1999.03 – редактор за MIDI и digital audio

AtGuard – Internet защита (вижте статията на стр. 63)

UPDATES

Alpha Centauri v3.0

The Settlers III v1.32

Uprising 2

Myth II 1.21

Imperialism II 1.1

Blood 2 2.1

Requiem 1.1

Нови карти за Brood War и Railroad Tycoon!